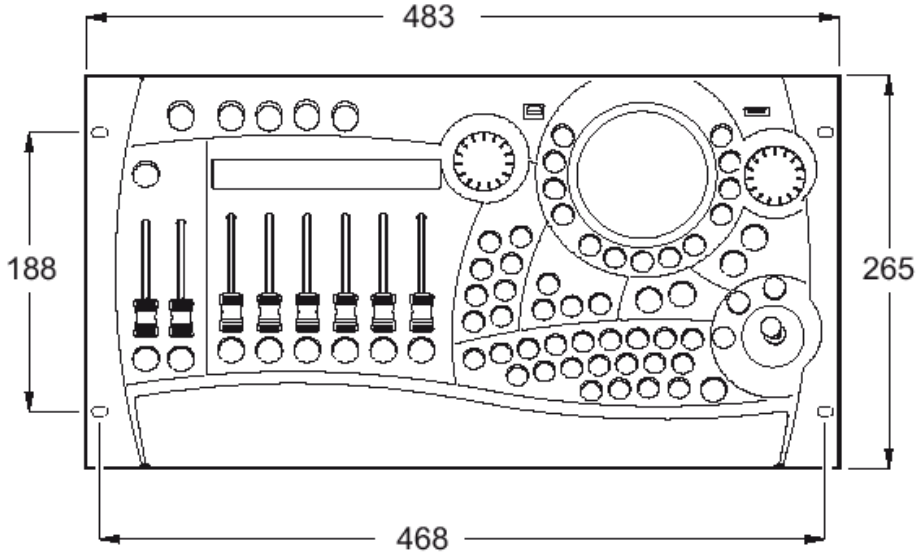
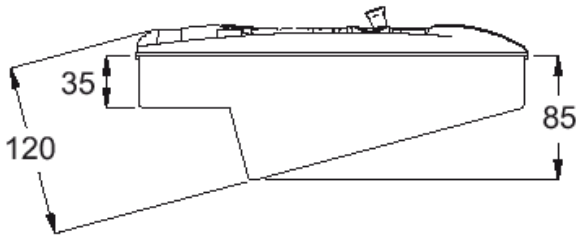
Xciter

（エキサイター）

取扱説明書

外形寸法　mm（ミリメートル）





© 2003-2005　マーチンプロフェッショナルジャパン株式会社

この取扱説明書はマーチンプロフェッショナルジャパン株式会社により作成されました。
本書の内容は、予告無しに変更が加えられることがあります。あらかじめご了承ください。変更点に関しては、追補頁で加えられる場合もあります。
P/N 35000119J Revision D

目次

1. イントロダクション 8
   1．1 本マニュアル内での呼称 8
   1．2 安全にお使いいただくために 9
2. 準備 9
   2．1 ハードウェア 9
      2．1．1 電源 9
         2．1．1．1 プラグの取り付け 9
      2．1．2 DMX接続 10
         2．1．2．1 フィクスチャー 10
         2．1．2．2 DMX インの使用 10
      2．1．3 MIDI 接続 10
      2．1．4 オーディオ接続 10
      2．1．5 I²C エキスパンジョン 11
      2．1．6 PC との USB 接続 11
      2．1．7 USB リトライト及びその他の USB ライト 11
   2．2 ソフトウェア 11
3. エキサイターの操作理念 15
   3．1 ショーの構造 15
      3．1．1 シーン 15
      3．1．2 シーケンス 15
   3．2 ショーの要素 16
      3．2．1 キュー 16
      3．2．2 プレイバック 17
      3．2．3 キューリスト 17
   3．3 プログラミングツール 18
      3．3．1 エフェクトジェネレーター 18
      3．3．2 エフェクトマクロ 18
      3．3．3 プリセット 18
   3．4 優先順位 19
   3．5 トラッキングモードの説明 19
      3．5．1 トラッキングモード（Xciter） 20
      3．5．2 トラッキングモードの復習 20
4. 電源のオン／オフ 21
   4．1 電源オン 21
   4．2 電源オフ 21
5. ジョイスティック 22
   5．1 プログラムモードでの動作 22
   5．2 キュー実行時（ランモード）での操作 22
6. USB リトライト 22
7. マルチプルショー 22
   7．1 ショーの選択 23
   7．2 ショーの削除 23
8. セットアップメニュー 24
   8．1 フィクスチャーライブラリー 24
      8．1．1 新規フィクスチャー定義 24

８．１．２ フィクスチャー定義の編集 27
８．１．３ フィクスチャー定義の削除 27
８．２ パッチ 27
８．２．１ パッチの選択 28
８．２．２ パッチのコピー 28
８．２．３ DMX アドレスとコントロールチャンネルについて 29
８．２．４ フィクスチャーパッチ 30
８．２．４．１ フィクスチャーパッチの進め方 31
８．２．４．２ パッチ後の設定 32
８．２．４．３ パッチの消去 33
８．２．５ ディマーパッチ 33
８．２．５．１ デフォルトコントロールチャンネル名の変更 35
８．２．５．２ ソフトパッチ 36
８．２．５．３ ソフトパッチの詳細設定 38
８．２．５．４ ソフトパッチのリミット 40
８．２．６ ダイレクトアクセスパッチ 41
８．３ オートスタート 42
８．４ アクセスレベル 43
８．４．１ 様々な状況下での異なったモード 43
８．４．１．１ プログラムモード 43
８．４．１．２ オペレーター（ラン）モード 43
８．４．１．３ ダミーモード 43
８．４．２ ユーザーモードの切り替え 43
８．４．２．１ プログラムモードから他のモードへ 43
８．４．２．２ 他のモードからプログラムモードへ 44
８．４．３ パスワード 44
８．５ ファイルマネージャー 44
８．５．１ デフラグ 44
８．５．２ メモリのフォーマット 45
８．６ 高度なセットアップ 45
８．６．１ DMX の詳細 45
８．６．２ MIDI とボタンの関係 46
８．６．３ MIDI とプレイバック時のボタンの動作 47
８．７ ジョイスティックの調整 48
８．８ テスト 48
８．８．１ ボタン／フェーダーテスト 48
８．８．１．１ ボタンテスト 48
８．８．１．２ フェーダー＆ジョイスティックテスト 49
８．８．１．３ DMX テスト 49
９． プログラム 49
９．１ フィクスチャー及びディマーの選択と解除 49
９．２ フィクスチャー及びディマーの範囲選択と解除 49
９．３ 状況による選択機能の変化 50
９．３．１ 新規の場合 50
９．３．２ 編集の場合 50
９．４ グループの設定 50

９．５ フィクスチャーの情報 50
９．６ プログラムの実践 50
９．６．１ 選択／非選択チャンネル 50
９．６．２ コントロールチャンネルのビュー 50
９．６．３ DMX 値の表示切り替え 51
９．６．４ チャンネルの状況表示 51
９．６．５ アクティブレイヤーと非アクティブレイヤー 52
９．６．６ プリセット 53
９．６．７ アンドゥ機能 53
９．７ シーン／シーケンスの編集 53
９．７．１ DMX 値の表示切替 54
９．７．２ シーンの追加と挿入 54
９．７．３ シーンタイムとフェードタイムの調整 55
９．７．４ フェードカーブ 56
９．７．５ シーケンスのプレビュー 57
９．７．６ ランプのオン･オフ及びリセット 57
９．７．７ DMX 値の反転 58
９．７．８ ファンコントロール 58
９．７．９ シーンのコピー＆ペースト 59
９．７．９．１ シーンのクリップボードへのコピー 59
９．７．９．２ クリップボードからのペースト 59
１０． エフェクトジェネレーター 60
１０．１ チャンネルへのエフェクトの適用 60
１０．２ エフェクトパラメーター 62
１０．３ 基本的な波形 63
１０．４ バウンスとリバース 65
１０．５ チャンネルの同期 65
１０．６ モジュレーションジェネレーターの使用方法（ジェネレーター1～5） 65
１０．７ BPM ジェネレーターの使用方法（ジェネレーター251～255） 66
１０．８ エフェクトジェネレーターの音声機能の使用方法 66
１１． エフェクトジェネレーターの使用例 67
１１．１ サークルパターンの作成例 67
１１．２ ディマーチェイスの作成例 69
１１．３ カラーチェイスの作成例 70
１２． エフェクトマクロ 71
１２．１ エフェクトマクロの作成 71
１２．２ エフェクトマクロの適用 71
１２．３ エフェクトマクロの重要点 71
１３． メモリーへのストア 72
１３．１ シーケンスのストア 72
１３．１．１ キューへのダイレクトストア 72
１３．１．２ プレイバックフェーダーへのダイレクトストア 72
１３．１．３ メモリーへのストア 73
１３．２ バックグラウンドシーンのストア 73
１３．２．１ キューへのダイレクトストア 73
１３．２．２ メモリーへのストア 73

13．3 プリセットのストア 73
13．4 アップデート 73
14． 作成したソースの編集 74
14．1 初期画面からの編集 74
14．1．1 シーケンスの編集 74
14．1．2 バックグラウンドシーン（キューシーン）の編集 74
14．1．3 プリセットの編集 74
14．2 ショー実行時のクイックエディット 75
14．2．1 シーケンスのクイックエディット 75
14．2．2 バックグラウンドシーン（キューシーン）のクイックエディット 75
14．2．3 プレイバックのクイックエディット 75
15． キューの実行（キューモード） 75
15．1 キューの基本画面 75
15．1．1 シーケンスのアクティブ／非アクティブ 76
15．1．2 シーケンスのトリガーソースとステップモード 76
15．1．2．1 インターナルトリガー 77
15．1．2．2 マニュアルトリガー 77
15．1．2．3 トリガー無し 77
15．1．2．4 BPM トリガー 77
15．1．2．5 オーディオトリガー 77
15．1．2．6 ワンショットフリーズ・モード 78
15．1．2．7 ワンショットリリース・モード 78
15．2 キューの拡張画面 78
15．2．1 バックグラウンドシーンの割り当て 78
15．2．2 シーケンスの割り当て 79
15．2．3 シーン・シーケンスの削除 79
15．2．4 フェーダーバンクへプレイバックの割り当て 79
15．2．5 フェーダーバンクのリンク 80
15．2．5．1 オーディオセッティング 80
15．3 キューのストア 81
15．4 再生時のコントロール 81
15．4．1 プレイバックのオーバーライド 81
15．4．2 プレイバックシーケンスのトリガーとステップモード 81
15．4．3 フェーダー値のロック 82
15．4．4 オートロック 82
15．5 キューリスト 82
15．5．1 キューリストの選択 82
15．5．2 キューリストの作成 83
15．5．3 キューリストの実行 83
15．5．4 キューリストの消去 84
16． ダイレクトアクセス 84
16．1 ピッチコントロール及びフリーズボタン 84
16．2 マスターフェーダー及びマスターフラッシュボタン／ブラックアウトボタン 84
16．3 ダイレクトアクセスボタン（Smk、Strb、Ext1、Ext2） 85
17． PC ソフトウェア 85
17．1 ソフトウェアの起動 85

17．2　ファームウェアマネージャー 85
17．3　ライブラリマネージャー 86
17．3．1　フィクスチャー定義の追加 86
17．3．2　フィクスチャー定義の削除 87
17．3．3　本体ライブラリの取り込み 87
17．4　バックアップ／リストア 87
17．4．1　バックアップ 88
17．4．2　リストア 88
18．　仕様 89

1.　イントロダクション

この度はマーチン‘Xciter’をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。
‘Xciter’はライティングオペレーターやDJのためのコンパクトなライティングコントローラーです。ボタンやフェーダーを使用して簡単にライティングショーを操作することができ、クラブや小規模のツアーにとどまらず、より大きなイベントでも‘Xciter’は活躍します。
直感的な操作で、ムーブメントのピッチをコントロール。フリーズ機能も併せ持つなど、様々なジャンルの音楽に即座に対応できます。
多彩なエフェクトエンジンも搭載し、各パラメーターの細かな設定も行えます。
ストロボとスモークに機能を限定したダイレクトアクセスボタンは、さらにユーザーが自由にアサイン出来るボタンを2つ、合計4つのボタンを用意しています。
シーン／シーケンス、又はディマーを 6 本のフェーダーに割り当てることが可能で、それぞれのフェーダーにはフラッシュボタンも用意されています。これらのコントロールは、プログラムされたキューとは独立して働きます。
48チャンネルまでのDMXフィクスチャーを40台まで管理することが出来ます。
8バンクに20キュー、合計160キューを即座に呼び出すことが可能。1つのキュー内には、4つのシーケンス、1つのシーン、6つのフェーダープレイバックを割り当てることが出来ます。シーケンスのトリガーソースは、インターナルクロック、オーディオ（内臓、外部入力）、BPMから選択できます。
本体前面に配置した20個のマトリックスボタンは、キューやフィクスチャー等へのアクセスを容易にし、ジョイスティックは、パン／チルト操作が可能で、パン／チルト用に20のプリセットバンクを用意してあります。
お手持ちのPCとUSB接続することにより、フィクスチャーライブラリーの管理、本体データの書き込み／読み込み、そして本体システムの管理が出来ます。

1．1　本マニュアル内での呼称

[x]：xと書かれたボタン
{x}：画面上でxと表示されたソフトキー
バンクボタン：バンク／グループ　ボタン（1～8）
ナンバーボタン：　数字とアルファベットが書かれたボタン
左右ボタン：左右矢印ボタン
‘DA’：ダイレクトアクセスボタン（Smoke、Strobe、Ext1、Ext2）
‘MF’：マスターフェーダー
バンプ：サブマスターフェーダー下のボタン
メインLCD：メインLCD（4行表示LCD）
フェーダーLCD：フェーダーLCD(2行表示LCD)
スクロールホイール1：ジョグホイール（メインLCDの横）
スクロールホイール2：ジョグホイール（フェーダーLCDの横）
‘CS’：キューシーン
‘PB’：フェーダープレイバック
‘SEQ’：シーケンス

１．２　安全にお使いいただくために

！警告！

器具を分解したり改造しないでください。故障や感電の原因となります。
異常の時はすぐに電源を切り、異常状態が収まった事を確認してから原因を究明してください。
容易に原因の究明ができない場合には、弊社に修理依頼をしてください。

！注意！

雨天下や湿気のある所で使用しないでください。感電や火災又は、器具の故障となる恐れがあります。

！安全上･使用上の注意！

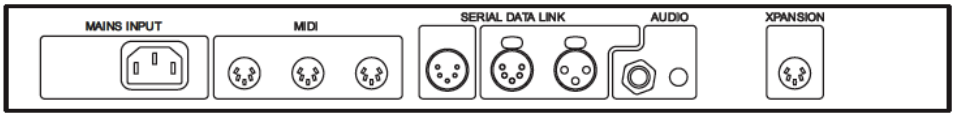
‘ Xciter ’は家庭用仕様ではありません。
必ずアースを接地してください。
周囲の温度が 40℃を超えるような環境では使用しないでください。

２．　準備

２．１　ハードウェア

ほとんどのハードウェア接続は、本体背面パネルで行われます。.

電源　　MIDI　　DMX-512　オーディオ　エキスパンジョン



２．１．１　電源

‘Xciter’は外部アダプター等を必要とせず、そのまま付属の電源ケーブルをご使用いただくことが出来ます。電圧設定は自動切換えで、0.5 秒間までの電圧低下を許容範囲としています。

- 90V AC ～ 250V AC
- 50Hz ／ 60Hz

２．１．１．１　プラグの取り付け

！警告！

予期せぬ電源トラブルから機器を守るために、必ずグラウンド（アース）をご使用ください。
本体の電源は、各備品の電源系統と別にご用意ください。

！重要！

電源を供給する前に、ケーブルに損傷が無いか、確認してください。

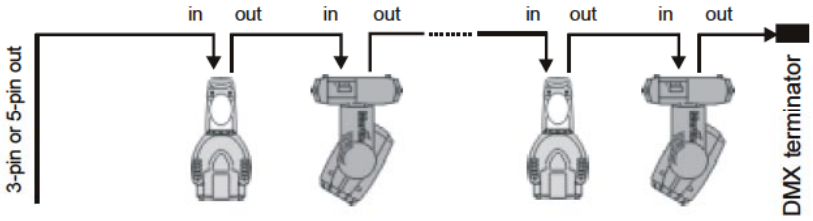
電源ケーブルの接続は下記の表をご参照ください。

内容	ヨーロッパ	米国
ライブ	茶	黒
ニュートラル	青	白
グラウンド	黄／緑	緑

2．1．2　DMX接続

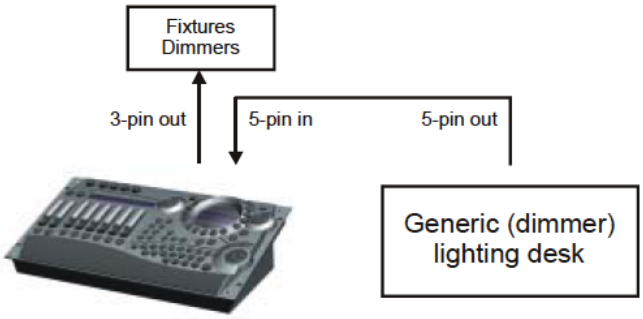
‘Xciter’ は DMX 規格の信号を扱います。5 ピン／3 ピン XLR メスコネクターによる出力と、5 ピン XLR オスコネクター入力を背面パネルに装備しています。5 ピン／3 ピン出力コネクターは、同じ信号を同時に出力しています。

2．1．2．1　フィクスチャー



2．1．2．2　DMX インの使用

DMX インに入力された信号は、HTP ルールに則ってミックスされ、DMX アウトから出力されます。



2．1．3　MIDI 接続

MIDI 機器でショーをコントロールするときは、MIDI 入力コネクタに MIDI コントロール信号を入力してください。MIDI 信号は、スルー端子よりスルーされます。

‘Xciter’ の受信できる MIDI メッセージは

・　ノートオン／オフ:プレイバックフェーダーやキューの実行／停止

2．1．4　オーディオ接続

‘Xciter’ はトリガーソースとして、オーディオ信号を利用することも出来ます。本体内に内臓マイクを装備していますが、外部入力の仕様をお勧めします。入力端子として 6.3mmモノラルジャックをご用意しています。この端子にプラグを差し込むと、自動的に内臓マイクはオフされます。

ミキサーなどのオーディオ機器で調整された、標準的なオーディオ信号をご使用ください。‘Xciter’ への入力前にイコライザーなどで音質を補正すると、より良い結果が得られます。

！警告！

スピーカーアンプなどで増幅された、オーディオ信号を絶対に入力しないでください。本体の故障原因となります。

２．１．５ I²C エキスパンジョン

I²C エキスパンジョンコネクタは、将来 Martin より供給されるオプション機器を接続するために使用します。MIDI 接続と同じコネクタを使用していますので、ご注意ください。MIDI 機器を接続されますと、故障のおそれがあります。

！警告！

このコネクタは Martin 製品のみ接続可能となります。他の機器は絶対に接続しないでください。

２．１．６ PC との USB 接続

付属の USB ケーブルを使用し、‘Xciter’とパソコン（OS：Windows）を接続します。これにより、
・ファームウェアのアップロード
・フィクスチャー定義のアップロードやダウンロード
・ショー内容のバックアップとリストア
が可能となります。
さらに詳しい情報や、PC アプリケーションについては、後述の「１７．　PC ソフトウェア」で説明します。

２．１．７ USB リトライト及びその他の USB ライト

本体上面右側にある USB－A ポートに、USB リトライト及びその他の USB ライトを挿し込み、使用することが出来ます。

！注意！

USB-A ポートから出力可能な電流は最大で 315mA です。お使いの機器の説明書をよくご覧になって、使用可能か確認してください。

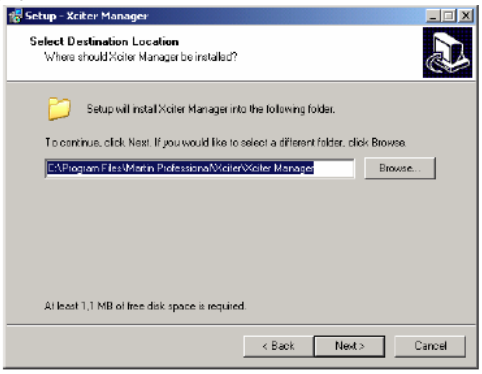
２．２ ソフトウェア

‘Xciter’とパソコンとの通信を開始する前に、パソコンに USB ドライバーとアプリケーションをインストールする必要があります。アプリケーションは、martin.com のサポートページよりダウンロードできます。ダウンロードしたファイルには、アプリケーションの他、ファームウェアと、フィクスチャー定義が含まれます。

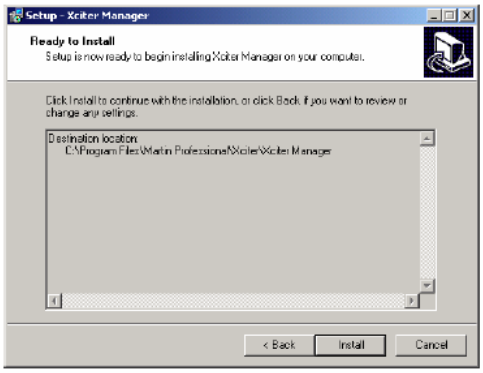
1. もし、以前のバージョン（2.0 以前）の ‘Xciter’ ソフトウェアがインストールされているのであれば、新しいソフトウェアをインストールし直す必要があります。
   まず、‘Xciter’とパソコンとの USB 接続を切断してください。
2. “setup.exe”ファイルを実行し、アプリケーションと USB ドライバーのインストールを開始します。

3. 最初の画面で、“Next”をクリックします。

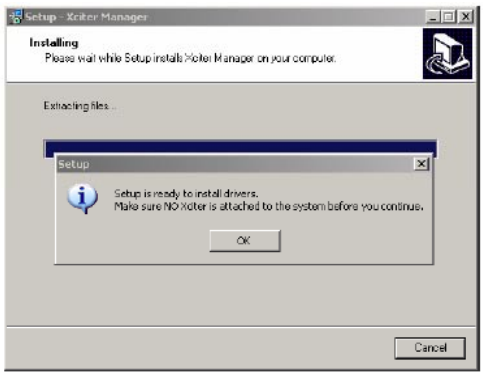
4. 指定されたディレクトリを使用するか、新しいパスを入力してください。“Next”をクリックします。



5. デスクトップにショートカットを作成しない場合は、チェックをはずします。“Next”をクリックします。
6. “Install”と表示されたボタンを押すと、インストールが開始されます。



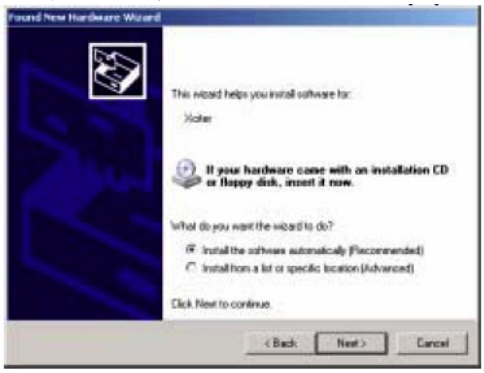
7. インストールに必要なファイルをコピーした後、‘Xciter’とパソコンの接続解除を促す警告が表示されます。‘Xciter’とパソコンが完全に接続解除されていることを確認して、“OK”をクリックしてください。



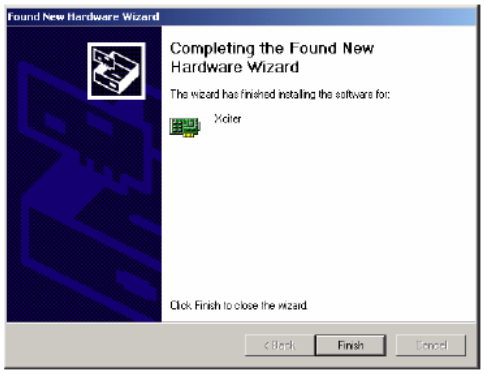
8. 最後に、“Finish”をクリックして、ソフトウェアのインストールを完了します。

9. ‘Xciter’の電源を投入します。‘Xciter’が起動処理を終え、スターと画面が表示されるまで、数秒待ちます。
10. USB ケーブルで、‘Xciter’とパソコンを接続します。
11. ウィンドウズ OS が自動的にハードウェアの追加ウィザードを開始します。ウィザードがインターネットに接続するか尋ねてくるので、“いいえ”を選択し“Next”をクリックします。

12. “自動的に…”表示にチェックが入っていることを確認して、“Next”をクリックします。



インストールが完了したら、“Finish”を押して終了します。



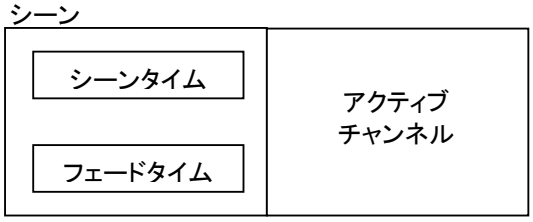
3.　エキサイターの操作理念

3．1　ショーの構造

ショーの構造として、重要な要素が「シーン」と「シーケンス」の 2 つです。

3．1．1　シーン

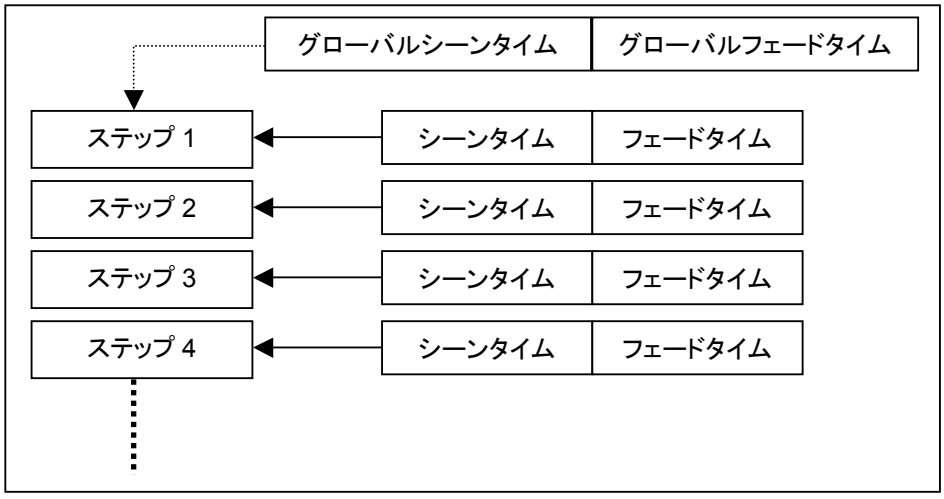
シーン



シーンはパッチされたフィクスチャーやディマーのアクティブチャンネル情報で構成されます。‘Xciter’ で使用されるシーンは 2 種類あり、バックグラウンドシーンと、プレイバックシーンに区別されます。バックグラウンドシーンはキューにアサインされ、プレイバックシーンはフェーダーにアサインされます。2 つのシーンはお互いに、簡単な操作で変換→記憶することが可能です。
シーンはシーンタイムとフェードタイムの 2 種類の時間情報を持っています。これらのパラメーターは、そのシーンへ変化するときに有効となります。シーンタイムはキューリストにアサインしたときに意味を持つようになります。
＊現在のバージョンでは、プレイバックにはシーンだけでなく、シーケンスもアサイン出来るようになりました。

3．1．2　シーケンス

シーケンス

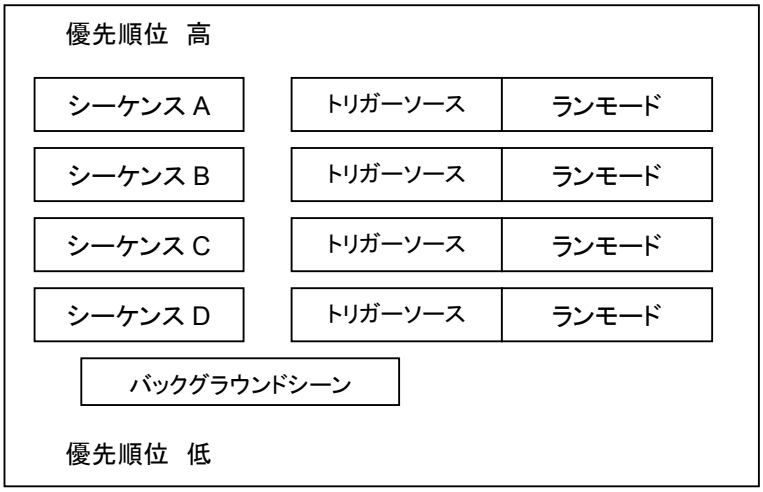


シーンが 1 つの状態を保持するのに対し、シーケンスは多数のシーンから成り立っています（‘Xciter’ では、最大 99 シーン）。基本的には、各ステップは順番に再生されます。各シーンはシーンタイムとフェードタイムの 2 つの時間情報を持っています。シーンタイムは状態を保持する時間で、この時間の蓄積でシーケンス全体の時間が決まります。フェードタイムは、前のシーンから、そのシーンへ値が変化する時間です。もし、フェードタイムがシーンタイムよりも長い場合、値は変化しきらずに、その次のシーンへ移行します。これらの時間情報は、全シーンを通じて共通設定も出来ますし、個別設定も出来ます。

３．２ ショーの要素

３．２．１ キュー

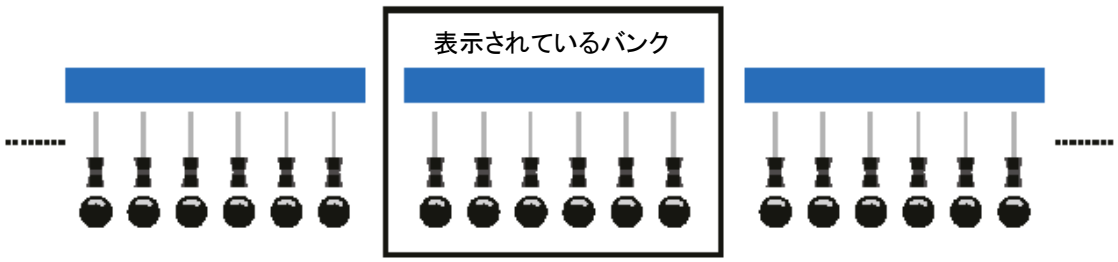
キュー



8 つのグループボタンと 20 のナンバーボタンにより、合計 160 キューをダイレクトに呼び出すことが出来ます。1 つのキュー内では上図の内容が同時に実行されます（並列実行）。つまり 4 つのシーケンスと 1 つのバックグラウンドシーンを同時に実行することが出来るのです。
キューの内容に関して、さらに細かな調整が出来、その状態を記憶することが出来ます。

- バックグラウンドシーンの実行／停止
- 各シーケンスの実行／停止
- 各シーケンスごとのトリガーソースの選択：インターナル／マニュアル／オーディオ／BPM
- 各シーケンスのランモード：正順（ワンショットフリーズ、ワンショットリリース）／逆順／バウンスループ／ランダム
- オーディオセッティング
- プレイバックフェーダーバンクの選択
- バックグラウンドシーン、シーケンス、プレイバックシーンのアサイン

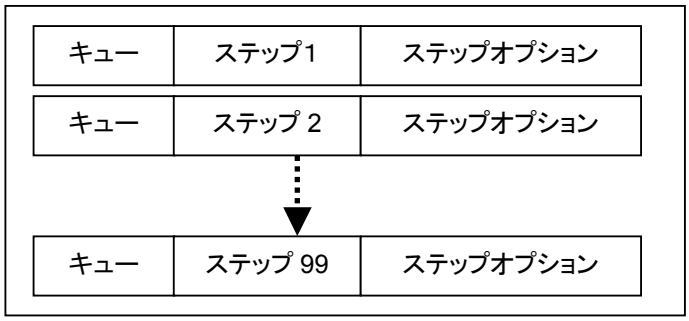
3．2．2　プレイバック



‘Xciter’ は 6 本のフェーダーグループを 160 ヴァーチャルバンクとして管理します。一度に表示されるのは 1 バンク、つまり 6 本のフェーダーだけです。任意のキューに、任意のプレイバックフェーダーのバンクをリンクすることが出来ます。プレイバックフェーダーで実行されるシーンやシーケンスは、HTP ルールに従います。

3．2．3　キューリスト

キューリスト



8 つのグループボタンと 20 のナンバーボタンにより、合計 160 キューリストをダイレクトに呼び出すことが出来ます。各キューリストは、合計 99 ステップまでのキューを格納することが出来ます。
キューリストの目的は、キューを自動的に連続再生するためにあります。各ステップでは、作成されたキューを指定し、指定されたキューを参照します。
各ステップには、再生のためのオプションがあります。

- GO　：左右ボタン→キーを押すと、次のステップへマニュアル移動します。
- WAIT　**WTxxS**　：xx で指定した秒数待ってから、次のステップへ移動します。この秒数は、各キューに格納されているシーンやシーケンスのシーンタイムを上書きします。Xx の最大値は 6553.5 秒です。
- FOLLOW　**FTxxS**　：各キューに格納されているシーンやシーケンスのシーンタイムに xx 秒付け足し、次のステップへ移動します。
- GOTO　**To=xx**　：xx で指定したキューリストのステップへ移動します。
- LOOP　**Loopcount＝xx＆To＝yy**　：yy で指定したキューリストのステップへ、xx 回移動します。その後、次のステップへ移動します。
- LAMP_ON　：パッチされた全てのフィクスチャーにランプオン信号を送ります。
- LAMP_RESET　：パッチされた全てのフィクスチャーにリセット信号を送ります。
- LAMP_OFF　：パッチされた全てのフィクスチャーにランプオフ信号を送ります。

３．３　プログラミングツール

３．３．１　エフェクトジェネレーター

‘Xciter’ は自由にアサインできる 255 種類のエフェクトジェネレーターを内蔵しています。パン／チルトだけでなく、全てのエフェクトチャンネルにエフェクトジェネレーターをアサインすることが出来るので、バックグラウンドシーンや、プレイバックシーンに適用すれば、動的なシーンを作成することも可能です。これらの強力なエフェクトジェネレーターのパラメーターは、フェードやクロスフェードにも作用します（Swing／Speed／Delays のパラメーター）。

エフェクトジェネレーターの主な機能

- 調整可能な波形幅と変化速度
- 各チャンネルごとに設定できるディレイタイム
- 各灯体ごとに設定できるディレイタイム
- 様々な波形（サイン波、矩形波、三角波、ノコギリ波、その他）
- バウンス／リバース／バウンス＋リバース
- ジェネレーターモジュレーション
- オーディオモジュレーション
- BPM ジェネレーター

３．３．２　エフェクトマクロ

前述の説明で、エフェクトジェネレーターが非常に用途が広いツールであることをご理解いただけたと思います。エフェクトマクロはエフェクトジェネレーターで作成したパラメーターを、一種のエフェクトプリセットに記憶させたものです。作成後、いつでも呼び出しが可能です。

エフェクトマクロは、フィクスチャーの情報は記憶しません。このことは、フィクスチャー毎に設定したオフセット値などのディレイ情報を記憶しないと言うことです。

３．３．３　プリセット

プリセット機能は、フィクスチャーを変更する場合、非常に有用です。もし、フィクスチャーのセットアップに変更を加えた場合、通常のプログラム方法だと、全てのシーケンス、内包するシーンに関して、修正を加える必要があります。プリセットを使用したプログラムの場合、各シーンはプリセットを参照するので、ユーザーはプリセットに修正を加えることにより、そのプリセットを使用する全てのシーンに修正を加えることが出来ます。‘Xciter’ では 160 までのプリセットを記憶することが出来ます。

3．4　優先順位

‘Xciter’ は同時に様々な命令を並行に実行することが出来ます。ただし、各工程には優先順位が定められており、優先順位の低い命令は、高い命令に上書きされます。

優先順位　高

8	システムファンクション	ランプオン／ランプオフ／リセット
7	ダイレクトアクセス	スモーク／ストロボ／EXT1／EXT2
6	プログラマー（アクティブ）	シーンエディターでアクティブなチャンネル
5	プログラマー（非アクティブ）	シーンエディターで非アクティブなチャンネル
4	プレイバック	サブマスターフェーダーで実行されたシーン
3	シーケンス	キュー内の ABCD シーケンス
2	バックグラウンドシーン	キュー内のバックグラウンドシーン
1	デフォルト	ライブラリーによるフィクスチャーのデフォルト値

優先順位　低

例：バックグラウンドシーンで、とあるフィクスチャーにパン／チルトとディマーのプログラムをします。このバックグラウンドシーンを再生しているときに、同じフィクスチャーを選択して、ジョイスティックでパン／チルトを操作します。このことにより、パン／チルトの値が優先順位 6 番で実行されます（[Clear]ボタンを押した場合 5 番）。プログラマーはバックグラウンドシーンよりも優先順位が高いので、パン／チルトの動作はプログラマーの操作が反映されます。この動作をマニュアルフィクスチャーオーバーライドと呼びます。

DIM	PAN	TILT	COLW	
---	80	100	---	プログラマー（アクティブ）
---	---	---	---	プログラマー（非アクティブ）
255	128	24	---	バックグラウンドシーン
255	80	100	---	…DMX 出力

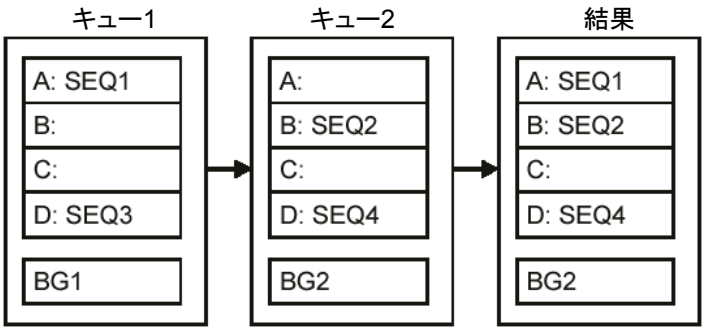
ディマーチャンネルは HTP ルールに従う

ディマーチャンネルとは、フィクスチャーにおけるディマーチャンネルと、ディマーパッチによるディマーフィクスチャーを含みます。これらのチャンネルの優先順位は、今まで説明したものに当てはまりません。ディマーチャンネルの優先順位は全て HTP ルールに従います。このことは、ディマーチャンネルにおいては、優先順位にかかわらず、最も高い DMX 値が出力されることを意味します。

3．5　トラッキングモードの説明

キューにシーケンスを割り当てた場合、その扱いはいわゆるトラッキングとなります。キュー内には、ABCD の 4 スロットにシーケンスを割り当てることが出来ます。次のキューへ移行したときに、同一スロットにシーケンスの割り当てが無い場合、前キューのシーケンス実行は続きます。シーケンスを停止したい場合は、シーケンスを非アクティブにしてストアします。

３．５．１ トラッキングモード（Xciter）



キュー1 実行

- A スロット:「SEQ1」が実行される。
- D スロット:「SEQ3」が実行される。
- バックグラウンドシーン:「BG1」が実行される。

キュー2 実行

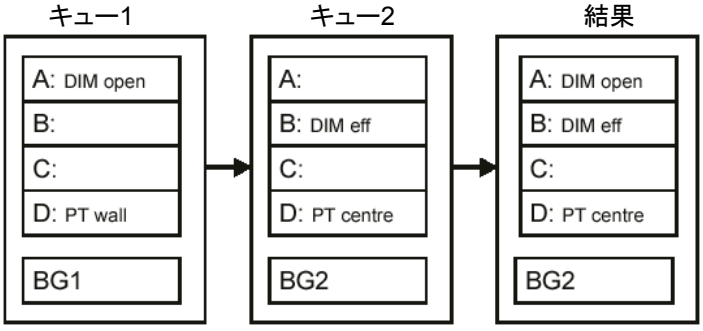
- スロット A:割り当てが無いので、そのまま「SEQ1」が継続して実行される。
- スロット B:「SEQ2」が実行される。
- スロット D:「SEQ3」が「SEQ4」に置き換えられる。
- バックグラウンドシーン:「BG1」が「BG2」に置き換えられる。

以上の結果、

- スロット A:「SEQ1」が実行されている。
- スロット B:「SEQ2」が実行されている。
- スロット D:「SEQ4」が実行されている。
- バックグラウンドシーン:「BG2」が実行されている。

３．５．２ トラッキングモードの復習

これまでの例を元に、実際のプログラムを考えてみましょう。



キュー1 では、ディマーをオープンして、パン／チルトを壁にあてています。
キュー2 では、エフェクトをかけたディマーを使用して、パン／チルトをステージセンターへあてます。
キュー1 を実行した後、キュー2 を実行したばあい、スロット A のディマーオープン情報は残ります。スロットの優先順位は、高 A→低 D となっていますので、スロット B のエフェクトをかけたディマーはプログラムした効果を発揮できません。
但し、もしキュー1 のディマーオープンをスロット B、キュー2 のディマーエフェクトをスロット A に設定した場合でも、ディマーチャンネルにおいては HTP ルールが適応されるので、ディマーオープンが 100%だった場合、マイナス方向へのエフェクトは効果がありません。

このことから、スロットへのシーケンス割り当てには、Martin 製コントローラー‘CASE’等で使用されている方法と同じような方法をとるのが、いいかもしれません。

- ディマーシーケンス（Intensity）→スロット A
- カラーシーケンス（Color）→スロット B
- ゴボ、ズーム、エフェクトシーケンス（Beam）→スロット C
- パン／チルトシーケンス（Focus）→スロット D
- 全体のシーン→バックグラウンドシーン

上記のように、割り当てる機能ごとに、スロットを固定しておけば、プログラム時の混乱も避けられるでしょう。この割り当てルールのことを“ICBF”ルールと呼びます。

バックグラウンドシーンとプレイバックのみでショーをプログラムすることも、可能です。この場合、バックグラウンドシーンに全ての動きをストアすることになりますが‘Xciter’のエフェクトジェネレーターならば、それも容易に可能となります。キューリストを使ってキューを実行している場合、シーケンスのアクティブ／非アクティブを切り替えることが出来ないので、この方法は非常に有効になります。

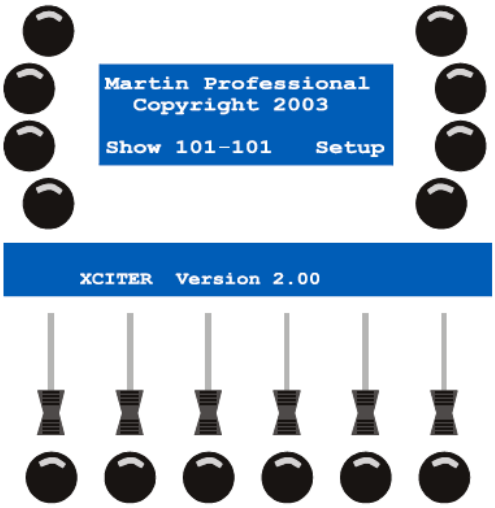
4. 電源のオン／オフ

電源ボタンは本体上面左上にあります。

4．1 電源オン

1. ‘Xciter’に正しく電源供給をおこなってください。
2. 電源ボタンを押してください。

‘Xciter’は内部のファイルシステムとデータベースを再構築し、終了後初期画面がメインLCD とフェーダーLCD に表示されます。



4．2 電源オフ

‘Xciter’の電源オフは安全のため 2 秒の保持時間を必要とします。

3. 両 LCD とボタンの LED が消灯するまで、電源ボタンを押し続けます。
4. 電源ボタンから手を離してください。

5.　ジョイスティック

‘Xciter’を最初にご使用になる際に、ジョイスティックの調整が必要になります。ジョイスティックの調整は{setup}メニューにあります。

5. {setup}メニュー内の{Joystick}ソフトキーを押してください。
6. ジョイスティックを円を描くように最大可動範囲で動かしてください。
7. [Store]ボタンを押すと、設定が保存されます。
8. 何かボタンを押すと Setup メニューに戻ります。

5．1　プログラムモードでの動作

‘Xciter’のジョイスティックは、常に相対的モードで働きます。
ジョイスティックを動かすと動かした方向へ、設定したフィクスチャーのパン／チルトが動きます。
場合によっては、ジョイスティックを動かす方向と、パン／チルトの動く方向が違う場合があります。この際は、フィクスチャーの設定でパン／チルトの設定をするか、プログラマーで特定のシーンにパン／チルトの設定を適用することも出来ます。
[PAN]ボタン、[TILT]ボタンは個別に動作し、押されれた機能がジョイスティックで動作します。
[C/F]ボタンを押すと、広範囲モードと微調整モードが切り替わります。
ジョイスティック自体を押し込むことにより、フィクスチャーごとに設定された、ホームポジションに戻ります。

5．2　キュー実行時（ランモード）での操作

[C/F]ボタンはリアルタイム BPM 設定に使用されます。[C/F]ボタンをテンポに合わせてタップすると、そのタイムが BPM トリガー設定のシーケンスに適応されます。
[TILT]ボタンはマニュアルトリガー設定のシーケンスの GO ボタンになります。

6.　USB リトライト

本体上面右上の USB コネクタに LED リトライト等が装備されている時、[SHIFT]ボタンを押しながらスクロールホイール 1 をまわすことにより、明るさを調整することが出来ます。

7.　マルチプルショー

‘Xciter’は、機能上 160 のショーを管理することが可能です。実際に記憶できるショーの数は、それぞれのショー内容に依存します。初めて‘Xciter’をご使用する場合、ショー1/01 を自動的に読み込みます。

7．1　ショーの選択

1. 初期画面で{Show}ソフトキーを押してください。
2. グループボタンとナンバーボタンを使用してショーを選択します。画面例ではグループ 1、ナンバー2 を選択しています。

3. [ENT]を押して決定します。[ESC]を押すとキャンセルされます。
4. ショーを変更した場合、‘Xciter’は自動的に再起動します。初期画面が表示されたら、ショーが変更されていることをご確認ください。

7．2　ショーの削除

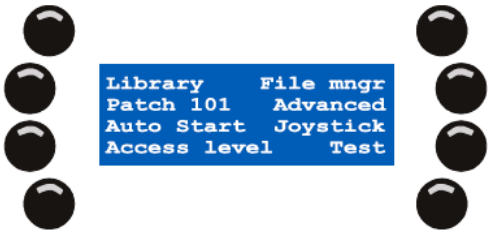
1. 初期画面で{Show}ソフトキーを押してください。
2. バンクボタンとナンバーボタンを使用してショーを選択します。画面例ではバンク 1、ナンバー2 を選択しています。

3. [CLEAR]を押します。

4. {Yes}を押して決定します。{No}を押すとキャンセルされます。
5. [ESC]ボタンを押して初期画面に戻ります。

8.　セットアップメニュー

セットアップメニューは初期画面からのみ、アクセスすることが出来ます。'Xciter' がプログラマーモード以外に設定されている場合、プログラマーモードへアクセスするためにパスワード（X512）が必要になります。初期画面で{Setup}ソフトキーを押してください。



8．1　フィクスチャーライブラリー

'Xciter' はPCと接続することにより、ほとんどのMartin製品と約二百数種類の他社メーカー製品のフィクスチャー定義を読み込み、格納することが出来ます。PCへの接続は、後述の17.　PCソフトウェアをご参照ください。'Xciter' はフィクスチャーの内臓エフェクトをコントロールするために、フィクスチャー定義を必要とします。設定されたフィクスチャー定義に編集を加えることも出来ます。ライブラリー内に、必要なフィクスチャー定義が既に用意されていれば、新たにフィクスチャー定義を作成せずに、すぐにパッチを組むことが出来ます。必要に応じて、ライブラリーに戻り、設定を変更することが出来ます。（例：フォーカスの初期値を変更）

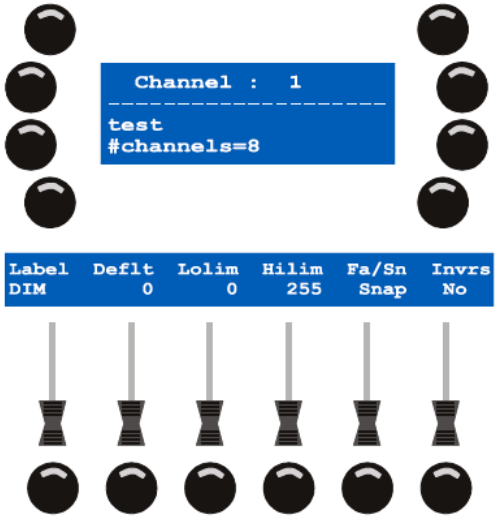
1. Setup メニュー内の{Library}ソフトキーを押します。
2. カテゴリーを選択します（例：{MovingMirror}）。
3. 製造メーカーを選択します（例：{Martin}）。

8．1．1　新規フィクスチャー定義

まず、前述の説明に従い、カテゴリーと製造メーカーを選択してください。

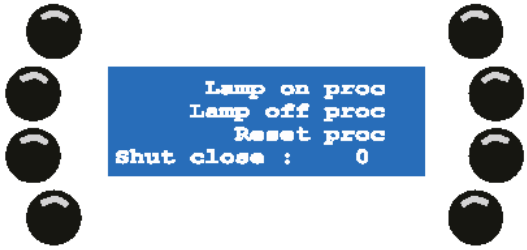
1. [LOAD]ボタンを押してください。
2. 'Xciter' はフィクスチャー定義エディターを呼び出します。

3. {Fixture type name}ソフトキーを押し、フィクスチャー名を入力してください。
左右ボタンやスクロールホイール 1 を使用し、カーソルを移動、ナンバー1～10 で数字、ナンバー11～19 で英字を打ち込みます。
[ENT]を押して決定します。[ESC]を押すとキャンセルされます。
4. {Channel cnt}ソフトキーを押すと、フィクスチャーが必要とするチャンネル数の入力になります。
左右ボタンやスクロールホイール 1 を使用し、数値を変更してください。[CLEAR]ボタンやナンバー1～10 ボタンも使用できます。
[ENT]を押して決定します。[ESC]を押すとキャンセルされます。
5. {Channel Config}ソフトキーを押し、内臓エフェクトチャンネルの設定をします。
設定できるパラメーターは以下の通りです。
・“Label” コントロールするエフェクト名を設定できます。エフェクト名は PC ソフトのラベルユーティリティーでユーザーオリジナルを作成することも出来ます。
・“Deflt” ‘Xciter’の電源が入っているとき、パッチされたフィクスチャーにデフォルトとして送られる DMX 値を設定できます。
・“Lolim” 制御可能な DMX 値の下限値を設定します。
・“Hilim” 制御可能な DMX 値の上限値を設定します。
・“Fa/Sn” プログラマーを開いて、最初にパラメーターをエディットしたときに適用されるモードを選択します。“Fade”モードは、フェードタイムに従って DMX 値が変化し、“Snap”モードは、フェードタイムの影響を受けません。
・“Invrs” 制御に対して DMX 値を正方向にするか逆方向にするか設定します。

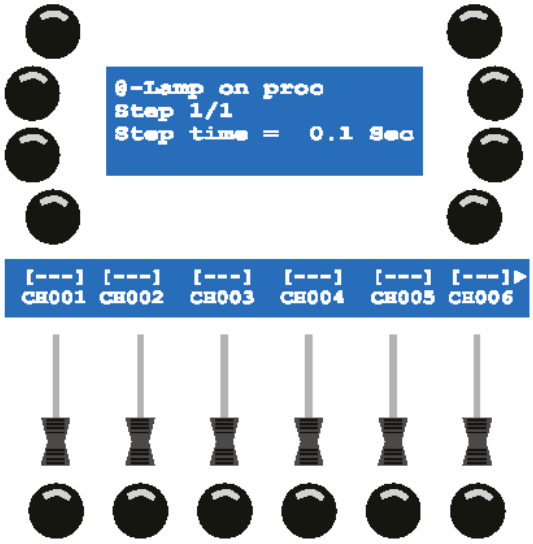


a 左右ボタンやスクロールホイール 1 を使用し、設定するコントロールチャンネルを選択します。
b [EDIT]ボタンを押すと、フェーダーLCD に表示されている選択したチャンネルのパラメーターの変更が可能になります。
c フェーダー1～6 を使用して、必要に応じたパラメーターを調整します。微調整は、フェーダー下のバンプボタンを押しながらスクロールホイール 2 で調整することが出来ます。
d バンプ 1 で、エフェクト名を選択できますが、この時、バンプボタンを押すことにより、パラメーターの Coarse と Fine（MSB と LSB）を切り替えることが出来ます。アルファベット大文字表示が Coarse、小文字表示が Fine パラメーターとなります。
e [STORE]ボタンを押すと、設定を保存します。

6. 5(a～e)の作業を繰り返し、必要なコントロールチャンネルを設定します。
内臓エフェクトチャンネルの設定を終了する前に、'Xciter' は全てのコントロールチャンネルを設定し終えたかたずねてきます。
7. [ESC]ボタンを押して、内臓エフェクトチャンネルの設定を終了します。
8. {Advanced Config}ソフトキーを押して、詳細設定をします。



9. ランプオン、ランプオフ、リセットの設定をします。これらは同じような設定方法を用います。ここでは、ランプオンを例として、説明を進めます。
10. 希望する機能のソフトキーを押します。
11. [LOAD]ボタンを押すと、機能に何も設定が無い場合は、自動的に最初のステップが開かれます。



もし、これらの機能をエディット中に[CLEAR]ボタンを押すと、現在のステップを削除するかたずねてきますので、[ENT]ボタンで削除、[ESC]ボタンで中止します。

a フェーダー1～6 を使用して、必要に応じたパラメーターを調整します。スクロールホイール 2 を動かすことにより、1～6 ページの切り替えが出来ます。微調整は、フェーダー下のバンプボタンを押しながらスクロールホイール 2 で調整することが出来ます。

b {Step time}ソフトキーを押し、表示されているステップのステップタイムを変更します。[ENT]ボタンで決定、[ESC]ボタンで中止です。

c [LOAD]ボタンを押すと、新たなステップが追加されます。

d a~c までの作業を繰り返し、選択した機能に必要なプログラムを完成させます。

e [ESC]ボタンを押して、詳細設定画面に戻ります。

12. {Shut close}ソフトキーを押し、シャッターが閉まる値を設定します。左右ボタンやスクロールホイール 1 を使用し、数値を変更してください。[CLEAR]ボタンやナンバー1～10 ボタンも使用できます。

‘Xciter’ は ‘MF’ が 3%以下になったときに、シャッターを閉じる信号を送ります。この機能は、ディマーを持たないシャッターだけのフィクスチャーに有効です。

13. [ESC]ボタンを押して、詳細設定画面に戻ります。
14. [ESC]ボタンを押して、詳細設定を終了します。新しいフィクスチャー定義をストアするか尋ねてきますので、{Yes}でストア、{No}で中止です。

8．1．2 フィクスチャー定義の編集

まず、編集するフィクスチャー定義が格納されているカテゴリと、製造メーカーのサブフォルダを開きます。

1. 編集するフィクスチャー定義を選択してください。
2. [EDIT]ボタンを押して、フィクスチャー定義編集画面へ入ります。
   8．1．1 新規フィクスチャー定義と同じ手順で、編集していきます。

この際、重要なパラメーター（{Channel cnt}など）は変更できません。

8．1．3 フィクスチャー定義の削除

まず、削除したいフィクスチャー定義が格納されているカテゴリと、製造メーカーのサブフォルダを開きます。

1. 削除するフィクスチャー定義を選択してください。
2. [CLEAR]ボタンを押すと、選択したフィクスチャー定義を削除していいか、確認の画面になります。
3. [ENT]を押すと削除が実行され、[ESC]を押すとキャンセルされます。

すでにパッチで使用されているフィクスチャー定義は削除できません。

8．2 パッチ

まず、ショーのプログラムを始める前に、‘Xciter’ に接続されている DMX デバイスの情報を ‘Xciter’ でコントロール可能とするために、設定をする必要があります。この作業を「パッチ」と言います。
‘Xciter’ でパッチできるデバイスは、カテゴリー別に 3 種類に分けることが出来ます。

- 40 台までのフィクスチャー
- 20 種までのディマー
- 4 種類のダイレクトアクセス

セットアップメニューから{Patch}ソフトキーを押して、パッチメニューに入ります。

8．2．1　パッチの選択

1. 初期画面で{Patch}ソフトキーを押してください。

2. バンクボタンとナンバーボタンを使用してパッチを選択します。画面例ではバンク1、ナンバー1を選択しています。下図の例では、パッチ 1/01 は既に何らかのパッチがされていることを示しています（「Exists」がパッチ有り。「Empty」がパッチ無し。）もし、パッチに何らかの内容が含まれている場合、別のパッチにコピーすることが出来ます。

3. [ENT]を押して決定します。[ESC]を押すとキャンセルされます。

8．2．2　パッチのコピー

1. 初期画面で{Patch}ソフトキーを押してください。

2. バンクボタンとナンバーボタンを使用して、コピーする元となるパッチを選択します。

3. {Copy}ソフトキーを押して、パッチをクリップボードへコピーします。保持されているパッチは、右上に「PasteX/XX」の形式で表示されます。

4. バンクボタンとナンバーボタンを使用して、コピー先のパッチを選択します。この時「Empty」表示を確認して、パッチに内容が含まれていないことを確認してください。{PasteX/XX}ソフトキーを押すことにより、コピーが完了します。もし、「Exists」表示のパッチにコピーした場合、上書きになりますので、注意してください。

5. [ENT]を押すと、コピーされたパッチを選択して初期画面に戻ります。[ESC]を押すとパッチのコピーは完了されていますが、パッチの選択操作はキャンセルされます。

8．2．3 DMX アドレスとコントロールチャンネルについて

各灯体のマニュアルや、様々な書物に「DMX チャンネル」と「コントロールチャンネル」といった表記を見かけますが、このマニュアルを理解するために、この二つの違いを理解することが必要となります。

DMX チャンネル（フィジカルチャンネル）

DMX チャンネルは、DMX 出力から出力されるチャンネルです。1～512 チャンネルを使用することが出来ます。0 チャンネルは、現在使用できません。

例：ディマー1 を DMX チャンネル 480 にパッチする

コントロールチャンネル

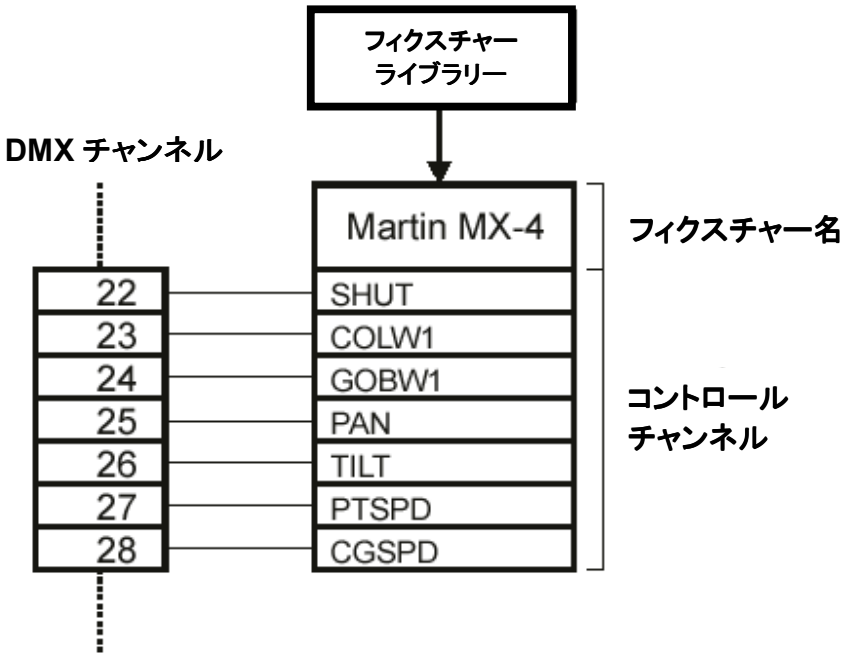
各灯体の持つエフェクトを操作するための固有チャンネルで、‘Xciter’ではフィクスチャー定義により管理されています。このマニュアルでは、ほぼこのコントロールチャンネルを基本として、説明を行います。

例：[SMF]1 にディマーチャンネルの 1～128DMX 値をセットする

上記の例では、コントロールチャンネルであるディマーチャンネルが、DMX チャンネル 480 にパッチされ、サブマスターフェーダーにコントロールチャンネル情報をアサインしています。

8．2．4 フィクスチャーパッチ

各フィクスチャーは、固有のコントロールチャンネルセットを持っています。



フィクスチャーは、パッチで指定する DMX アドレスを先頭として、フィクスチャー定義で指定された{Cannel cnt}の数だけ続く DMX チャンネルを占有します。フィクスチャー定義では、コントロールチャンネルは最大 48 までのフィクスチャーを設定することが出来ますが、1 つの DMX 出力では最大 512 チャンネルまでなので、それを超えないように注意しなければなりません。

例：コントロールチャンネルを 48 もつフィクスチャーを 40 台パッチすることは出来ません。なぜなら、合計で 1920 の DMX チャンネルが必要になるからです。

また同様に、コントロールチャンネルを 48 もつフィクスチャーを 512 チャンネルを先頭にパッチしても、コントロールチャンネル 2 以下のチャンネルは、制御することが出来ません。

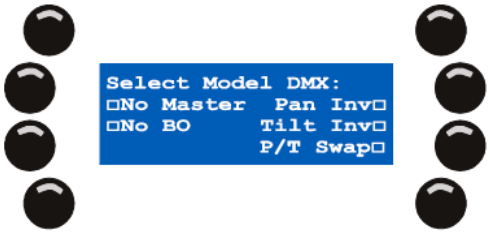
‘Xciter’ では、上記のような無理のあるパッチを監視し、対話型の手順を踏みますので、誤ったパッチングを避けることが容易になっています。

1. パッチメニューの{Fixture Patch}ソフトキーを押します。
   パッチを行うフィクスチャーナンバーをたずねてきます。
2. [FIX]ボタンを押す度に、ボタンの LED が点灯と点滅に変更されます。LED が点灯しているときはナンバーボタンで 1～20、点滅しているときは 21～40 を意味し、その内容はフェーダーLCD にも表示されます。
   LED が点灯していないナンバーボタンを押した場合、新規フィクスチャーパッチとなります。
   LED が点灯しているナンバーボタンを押した場合は、パッチされたデータの編集となります。
   パッチデータの編集の際は、その結果がすでにプログラミングされたショーデータに影響を与えるということを考慮してください。もし、パッチデータを消去してしまった場合、ショーを再生しても、そのフィクスチャーは動作しません。その場合、消去する前と同様のパッチを再び行えば、復帰することが可能です。

8．2．4．1 フィクスチャーパッチの進め方

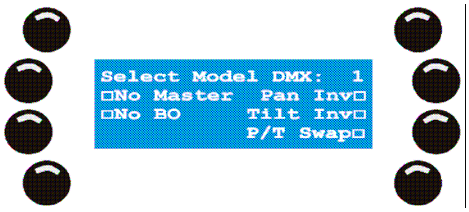
ここでは例として、4 台の Martin MX-4 をフィクスチャーナンバー1 から 4 までに設定します。DMX アドレスは 1 から順番に振り分けます。

1. ナンバーボタンを使用して、フィクスチャーナンバー1 から 4 まで選択します。ここでは、順番に 1、2、3、4 と押してください。



2. {Select Model}ソフトキーを押して、フィクスチャーライブラリー内を探します。「Manufacturer」は「Martin」を選択し[ENT]→「Category」は「Moving Mirror」を選択し[ENT]→フィクスチャーのリストが表示されますので「MX-4 6CH」を選択し[ENT]で決定してフィクスチャーを選択します。フェーダーLCD に現在選択されているモデル名が表示されます。もし、他のフィクスチャーパッチに同じモデルをパッチする場合、再選択の必要はありません。'Xciter' は最後に選択されたフィクスチャーパッチのモデルをメモリーに保持します。

3. 次に{DMX}ソフトキーを押します。'Xciter' は自動的に必要な DMX アドレスの範囲を計算し、若番から割り当て可能なアドレスを探して表示します。アドレスの変更は、スクロールホイール 1 か、ナンバーボタンを使用します。[CLEAR]ボタンを使用して、アドレスをクリアすることもできます。



4. [ENT]ボタンでアドレスを決定します。手順 1 で押したナンバーボタンの順番に従って、指定した DMX アドレスを順番に振り分けます。
フェーダーLCD にフィクスチャーの情報とディップスイッチの配列が表示されます。ディップスイッチの表示はフェーダー6 のバンプボタンを押すことにより、上下反転に切り替わります。

5. ソフトキーを使い、その他のオプションを設定します。
フィクスチャーパッチ時にパン／チルトの正逆や、パン／チルトのコントロールチャンネルの交換設定を行うことが出来ます。この設定を行うことにより、ジョイスティックでの操作時に、より直感的なプログラムができるでしょう。これらの設定は、後述するプログラム時にも設定することが出来ます。

6. もし、マスターフェーダーや、ブラックアウトボタンからのコントロールから除外したい場合は、{No Master}、{No BO}ソフトキーで、各々切り替えてください。四角形が黒く塗りつぶされた表示のときが、機能が有効になっています。
7. 以上の作業を繰り返し、‘Xciter’でコントロールするフィクスチャー全てにパッチ処理をしてください。
8. [STORE]ボタンを押すと、パッチが記憶され、‘Xciter’はパッチが記憶されたことの確認を促す表示をします。確認後、何かキーを押して、パッチ画面に戻ります。
9. パッチに何らかの変更を行った場合、[ESC]ボタンでパッチ画面を抜け出そうとすると、‘Xciter’はパッチに変更があるので、記憶させるか、させないかを訊いてきます。{Yes}でストア、{No}で中止です。

8. 2. 4. 2 パッチ後の設定

1. パッチ済みのフィクスチャーを選択します。
例:フィクスチャーナンバー4 を選択するために、ナンバー4 ボタンを押します。パッチが済んでいるフィクスチャーはボタンの LED が点灯しています。選択されたボタンは LED が点滅します。
パッチデータが画面に表示されます。

2. パン／チルトの正逆や、パン／チルトのコントロールチャンネルの交換設定を行うことが出来ます。この設定を行うことにより、ジョイスティックでの操作時に、より直感的なプログラムができるでしょう。これらの設定は、後述するプログラム時にも設定することが出来ます。
3. マスターフェーダーや、ブラックアウトボタンからのコントロールから除外したい場合は、{No Master}、{No BO}ソフトキーで、各々切り替えてください。
4. 他の変更が必要なフィクスチャーにも、手順 1～3 を繰り返し行います。
5. [STORE]ボタンを押すと、パッチの変更が記憶され、'Xciter' はパッチが記憶されたことの確認を促す表示をします。確認後、何かキーを押して、パッチ画面に戻ります。
6. [ESC]ボタンでパッチ画面を抜け出そうとすると、'Xciter' はパッチに変更があるので、記憶させるか、させないかを訊いてきます。{Yes}でストア、{No}で中止です。

8．2．4．3 パッチの消去

もし、パッチされたフィクスチャーを変更、またはパッチされた DMX アドレスを変更するためには、一度、パッチされたフィクスチャーを消去する必要があります。
消去されたパッチは新たにパッチをしなおすまで、機能しません。

1. [CLEAR]ボタンを押しながら、消去したいフィクスチャーナンバーキーを押します。
2. フィクスチャーナンバーキーを放す前に[CLEAR]ボタンを放せば、消去は行われません。
3. 消去が必要なフィクスチャーに対して、手順 1～2 を繰り返し行います。
4. [STORE]ボタンを押すと、パッチの変更が記憶され、'Xciter' はパッチが記憶されたことの確認を促す表示をします。確認後、何かキーを押して、パッチ画面に戻ります。
5. [ESC]ボタンでパッチ画面を抜け出そうとすると、'Xciter' はパッチに変更があるので、記憶させるか、させないかを訊いてきます。{Yes}でストア、{No}で中止です。

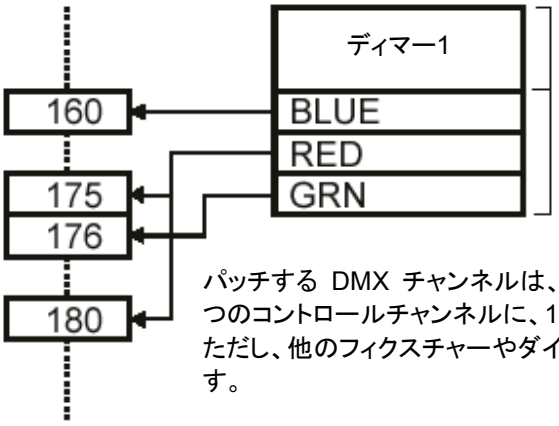
8．2．5 ディマーパッチ

'Xciter' では、20 までのディマーユニットを管理できます。一つのユニットは、最高 48 のコントロールチャンネルを有しています。フィクスチャーパッチとディマーパッチの大きな違いを下記します。

- フィクスチャーパッチでは、1 つのコントロールチャンネルには、対応した 1 つの DMX チャンネルしか割り当てられません。ディマーパッチでは、1 つのコントロールチャンネルに複数の DMX チャンネルを割り当てることが可能です。
- フィクスチャーパッチでは、コントロールチャンネル及び、それに対応した DMX チャンネルは、パッチされたフィクスチャーによる、まとまった DMX アドレスのグループとなります。ディマーパッチでは、他のフィクスチャーパッチや、ダイレクトアクセスパッチに占有されていない DMX アドレスならば、どのチャンネルでもパッチ可能です。
- フィクスチャーパッチのコントロールチャンネル名は、フィクスチャーライブラリーに依存します。ディマーパッチのコントロールチャンネル名は、ユーザーが任意に編集できます。

補足：ディマーパッチされたDMXチャンネルは、すべてHTPルールとなります。

DMX チャンネル

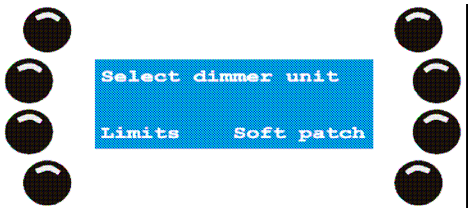


ディマーユニットナンバー（20 種類まで）

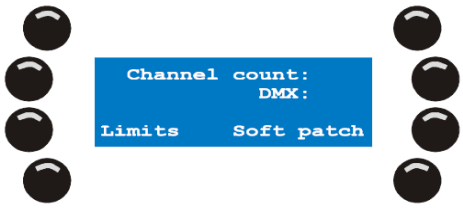
コントロールチャンネル（48 チャンネルまで）

パッチする DMX チャンネルは、‘Xciter’で管理できる全チャンネルです。（例：1 つのコントロールチャンネルに、1～512DMX チャンネルをパッチすることも可能）ただし、他のフィクスチャーやダイレクトアクセスに占有されていないことが条件です。

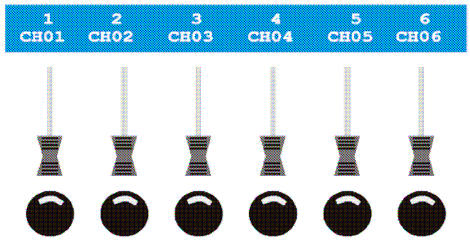
1. パッチメニューより{Dimmer Patch}ソフトキーを押して、ディマーパッチを開始します。ディマーユニットを選択する画面になります。



2. ナンバーボタンを使用して、1～20 の任意のディマーユニットを選択します。
ここでは例として、「1」を選択します。



3. {Channel count}ソフトキーを押して、ディマーユニットで使用するコントロールチャンネルの数を設定します。アドレスの変更は、スクロールホイール 1 か、ナンバーボタンを使用します。[CLEAR]ボタンを使用して、アドレスをクリアすることもできます。
ここでは例として「6」を選択します。
[ENT]ボタンを押すと決定、[ESC]ボタンで変更を破棄します。[ENT]ボタンを押すと、コントロールチャンネル数を確定して、自動的に 6 つのコントロールチャンネル名を作成します。

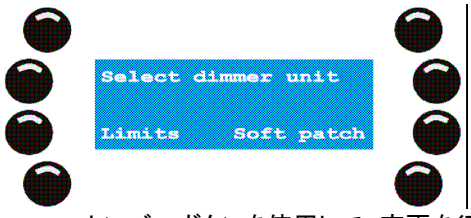


4. {DMX}ソフトキーを押して、手順３で設定した数の、まとまったコントロールチャンネルをパッチする、DMX アドレスの先頭を変更します。この DMX アドレスは、後で変更することも可能です。ここでは、一般的なディマーユニットを考慮し、連続した DMX アドレスをパッチするのに有効な方法となっています。アドレスの変更は、スクロールホイール 1 か、ナンバーボタンを使用します。[CLEAR]ボタンを使用して、アドレスをクリアすることもできます。
   ここでは例として「101」と入力します。
   [ENT]ボタンを押すと決定、[ESC]ボタンで変更を破棄します。[ENT]ボタンを押すと、コントロールチャンネル数を確定して、DMX アドレス 101 から、手順 1 で設定した 6 チャンネルを順番に、自動的にパッチします。
5. [ESC]ボタンでパッチ画面を抜け出そうとすると、'Xciter' はパッチに変更があるので、記憶させるか、させないかを訊いてきます。{Yes}でストア、{No}で中止です。

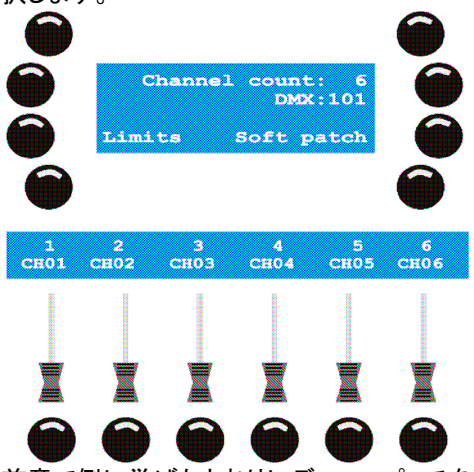
さらに細かいディマーパッチの内容は、後の章で説明します。

8. 2. 5. 1 デフォルトコントロールチャンネル名の変更

1. パッチメニューより{Dimmer Patch}ソフトキーを押して、ディマーパッチを開始します。ディマーユニットを選択する画面になります。



2. ナンバーボタンを使用して、変更を行いたい 1～20 の任意のディマーユニットを選択します。



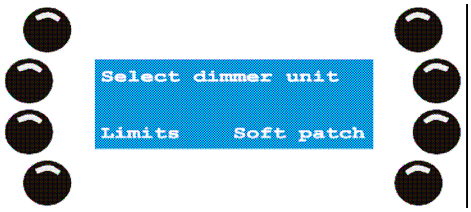
   前章で例に挙げたとおりにディマーパッチを進めていた場合、ディマーユニット 1 には、6 つのコントロールチャンネルが用意され、DMX アドレス 101～106 までにパッチされ、コントロールチャンネル名として、自動的に「CH01～CH06」が割り振られているはずです。
3. 変更を行いたいコントロールチャンネル名下のバンプボタンを押すと、チャンネル名の最初の文字の下にカーソルが表示され、変更が可能になります。ボタンを使用して名前イを変更します。

4. [ENT]ボタンを押すと決定、[ESC]ボタンで変更を破棄します。
5. 他の変更が必要なチャンネル名にも、手順 3～4 を繰り返し行います。
6. [ESC]ボタンでパッチ画面を抜け出そうとすると、'Xciter' はパッチに変更があるので、記憶させるか、させないかを訊いてきます。{Yes}でストア、{No}で中止です。

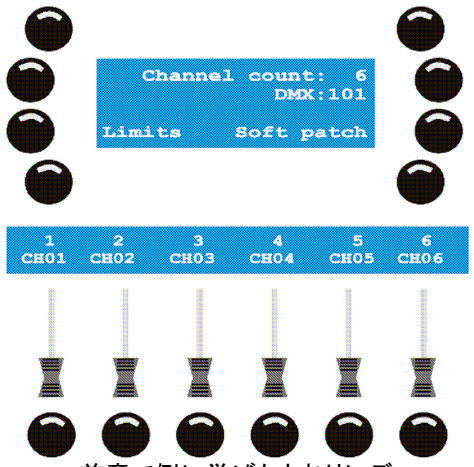
8. 2. 5. 2 ソフトパッチ

これまでのディマーパッチの例において、6 チャンネルのディマーユニットのように、連続した単チャンネルのディマーユニットをパッチすることが、非常に簡単にできることがご理解いただけたかと思います。しかし、この章の最初で説明したように、ディマーユニットのコントロールチャンネル（フェーダー）には、複数の連続しなくてもよい DMX アドレスをパッチすることも可能なのです。ここからは、ディマーパッチにおける、細かい設定を説明していきます。

7. パッチメニューより{Dimmer Patch}ソフトキーを押して、ディマーパッチを開始します。ディマーユニットを選択する画面になります。



8. ナンバーボタンを使用して、変更を行いたい 1～20 の任意のディマーユニットを選択します。

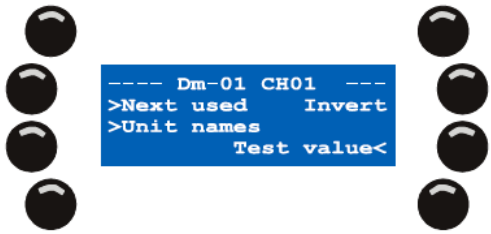


9. 前章で例に挙げたとおりにディマーパッチを進めていた場合、ディマーユニット 1 には、6 つのコントロールチャンネルが用意され、DMX アドレス 101～106 までにパッチされ、コントロールチャンネル名として、自動的に「CH01～CH06」が割り振られているはずです。
10. {Soft patch}ソフトキーを押します。

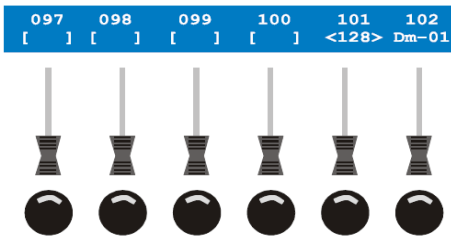
もし、チャンネルカウントを 6 以上に設定していた場合、フェーダーLCD の表示をスクロールホイール 2 でスクロールすることができます。フェーダー下のバンプボタンを押すと、右側の LCD に該当するフェーダーに割り当てられている DMX チャンネルを表示します。ソフトパッチで編集していない場合、表示される DMX チャンネルは 1 つです。もし、ソフトパッチで複数の DMX アドレスを割り当てている場合は、スクロールホイール 1 で、表示をスクロールすることができます。

11. 編集をするフェーダー下のバンプボタンが押されていることを確認してください。
ここでは例として、「CH01」を押してください。
12. フェーダーから DMX アドレスを取り除くには、[CLEAR]ボタンを押しながら、取りのぞく DMX アドレスのソフトキーを押します。
13. フェーダーに DMX アドレスを割り当てるには、必要な下図だけ次の〰を繰り返します。

(ア) [EDIT]ボタンを押します。
フェーダーLCD に DMX チャンネルが表示されます。パッチされた最初の DMX チャンネルが表示されていることを確認してください。このとき 'Xciter' は割り当てられている全ての DMX チャンネルに、テスト値(変更していない場合は、128)を送ります。



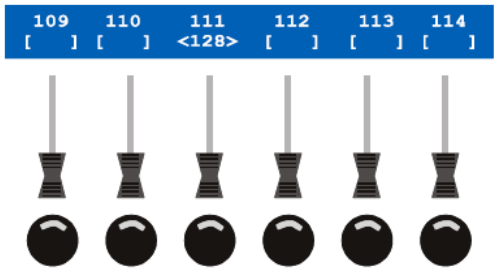
メイン LCD の 1 行目には、現在編集しているディマーユニットナンバーと、コントロールチャンネル名が表示されています。



フェーダーLCD では、1 行目に DMX チャンネル、2 行目にその DMX チャンネルに何がパッチされているかを表示しています。

(イ) フェーダーLCD には、6 チャンネルごとに DMX アドレスが表示されています。スクロールホイール 2 で表示をスクロールすることが出来ます。
ここでは例として、チャンネル 111 が表示されるように操作してください。

(ウ) 割り当てたい DMX アドレス下のバンプボタンを押して、DMX アドレスを割り当てます。このとき、押されたチャンネルには即座にテスト値が送られます。ここでは例として、チャンネル 111 のバンプボタンを押してください。



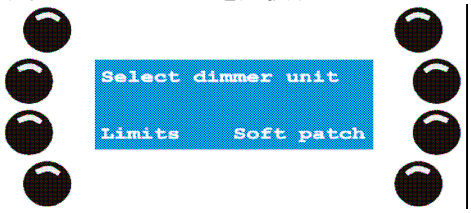
もし、間違えてバンプボタンを押してしまったり、DMX 割り当てを解除したいときは、バンプボタンを押して表示を消してください。

（エ） ［STORE］か［ESC］ボタンを押すと、前画面に戻ります。DMX アドレス 111 がコントロールチャンネルに加えられたことが確認できます。

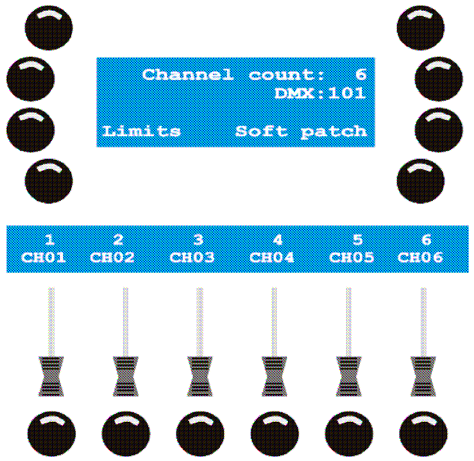
8．2．5．3 ソフトパッチの詳細設定

今までの説明では、ソフトパッチの基本的な部分を説明してきました。ここからは、その機能について細かく説明していきます。

1. パッチメニューより{Dimmer Patch}ソフトキーを押して、ディマーパッチを開始します。ディマーユニットを選択する画面になります。

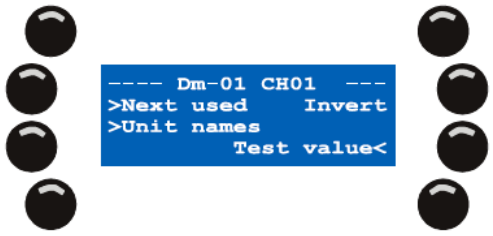


2. ナンバーボタンを使用して、変更を行いたい 1～20 の任意のディマーユニットを選択します。

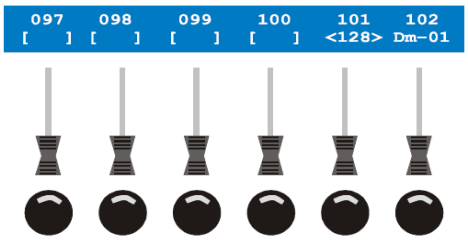


3. 前章で例に挙げたとおりにディマーパッチを進めていた場合、ディマーユニット 1 には、6 つのコントロールチャンネルが用意され、DMX アドレス 101～106 までにパッチされ、コントロールチャンネル名として、自動的に「CH01～CH06」が割り振られているはずです。
4. {Soft patch}ソフトキーを押します。
もし、チャンネルカウントを 6 以上に設定していた場合、フェーダーLCD の表示をスクロールホイール 2 でスクロールすることができます。フェーダー下のバンプボタンを押すと、右側の LCD に該当するフェーダーに割り当てられている DMX チャンネルを表示します。ソフトパッチで編集していない場合、表示される DMX チャンネルは 1 つです。もし、ソフトパッチで複数の DMX アドレスを割り当てている場合は、スクロールホイール 1 で、表示をスクロールすることができます。
5. 編集をするフェーダー下のバンプボタンが押されていることを確認してください。
ここでは例として、「CH01」を押してください。

6. ［EDIT］ボタンを押します。フェーダーLCD にDMX チャンネルが表示されます。パッチされた最初の DMX チャンネルが表示されていることを確認してください。このとき‘Xciter’は割り当てられている全ての DMX チャンネルに、テスト値（変更していない場合は、128）を送ります。



メイン LCD の 1 行目には、現在編集しているディマーユニットナンバーと、コントロールチャンネル名が表示されています。



フェーダーLCD では、1 行目に DMX チャンネル、2 行目にその DMX チャンネルに何がパッチされているかを表示しています。

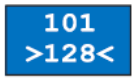
7. デフォルトでは、パッチされたDMXチャンネルは、フェードモードに設定されます。ここでの設定が、プログラム時のデフォルトフェードモードになります。フェードモード／スナップモードの切り替えは、プログラマー時にも切り替えが可能です。
DMX チャンネルのモードの切り替えを説明します。
(ア) ［SHIFT］ボタンを押しながらバンプボタンを押すと、モードが切り替わります。
ここでは例として、101 チャンネルで説明をしています。

パッチされていないチャンネルです

チャンネルはデフォルトでフェードモードになります

チャンネルはデフォルトでスナップモードになります

8. ディマーユニッ
もあるでしょう。その場合は、DMX チャンネルに対しインバートをかけることが出来ます。
(ア) {Invert}ソフトキーを押しながら、適用したいバンプボタンを押します。



括弧が逆になっているチャンネルは、インバート出力（操作と逆）になります。

9. 全ての DMX チャンネルには、下に挙げる 3 つのパラメーターがあります。

- テストバリュー：このバリューは実際にはプログラムには反映されません。パッチをするときにのみ、多くの灯体からパッチされる灯体を探しやすいように、'Xciter' はここで指定された DMX バリューを出力します。デフォルトでは、128 になっています。たとえば、220V のディマーパックに、110V のランプを使用している場合などでも、使用可能です。
- ハイリミット:デフォルトでは、DMX の最大値である 255 が設定されます。もしこのバリューを 255 よりも低い値に設定した場合、プログラミング時にフェーダーを上げても設定した値より上の値は出力されません。このことは、220V のディマーパックに 110V のランプを使用した場合、ハイリミットを設定することにより、プログラムが安全に行えることとなります。
- ローリミット：デフォルトでは、0 が設定されます。もしこのバリューを 0 よりも高い値に設定した場合、プログラミング時にフェーダーを下げきっても、設定した値を出力し続け、それ以下にすることは出来ません。たとえば、暖気点灯が必要なランプを使用する場合などに有効です。

各々のバリューの設定は、

(ア) {Test Value}、{High limits}、{Low limits}ソフトキーを押すたびに、順番に変わっていきます。
ここでは例として、{Low limits}が表示されるまで、ソフトキーを押します。フェーダーLCD には、設定されたローリミットが表示されます。

(イ) フェーダーや、バンプボタン＋スクロールホイール 2 を使用して、値を設定します。
ここでは例として、チャンネル 101 のローリミットを 30 に設定します。

10. フェーダーLCD での操作をしやすくなるツールがあります。
{Next used}ソフトキーを押すと、現在選択中のコントロールチャンネルにパッチされた DMX チャンネルを探しだし、次に使用されているチャンネルを表示します。
{Channel names}ソフトキーを押すと、チャンネルを数字で表示するか、パッチされたフィクスチャーやディマー、またはダイレクトアクセスの名前で表示するか切り替えます。

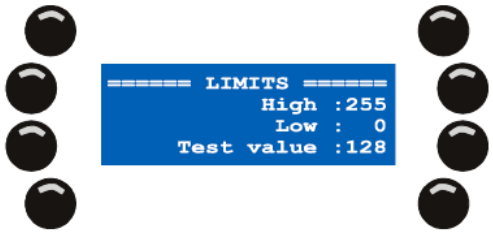
8. 2. 5. 4 ソフトパッチのリミット

ソフトパッチの章で、ディマーパッチされた DMX チャンネルには、テストバリュー、ハイリミット、ローリミットの 3 つのパラメーターがあることを説明しました。これらのバリューは、同じディマーパッチ内でなら、共通のデフォルト値を設定することが出来ます。

！注意！

ディマーパッチを一度終了すると、これらのデフォルト値はシステムデフォルト（ハイリミット；255、ローリミット；0、テストバリュー：128）に戻されます。

1. ディマーパッチ画面で{Limits}ソフトキーを押します。

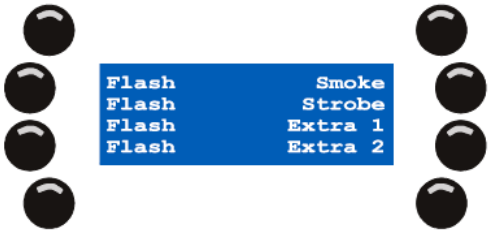


2. 変更したいパラメーターのソフトキーを押します。
3. スクロールホイール 1 か、ナンバーボタンを使用して値を調整します。[CLEAR]ボタンを使用して、アドレスをクリアすることもできます。
必要なパラメーターの変更を終えたら、[ENT]ボタンか[ESC]ボタンを押して、ディマーパッチ画面に戻ります。

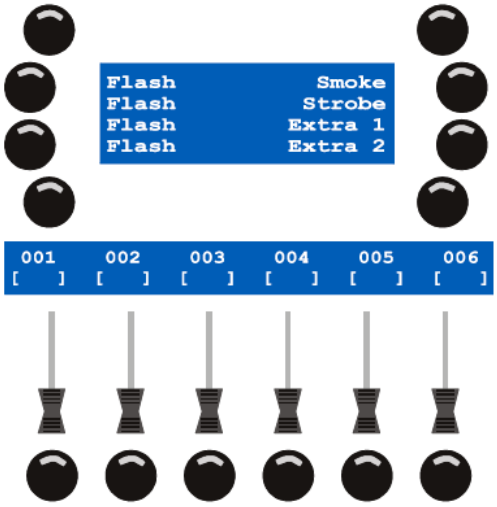
8. 2. 6 ダイレクトアクセスパッチ

ダイレクトアクセスパッチでは、本体上面左上部に配置されている 4 つのダイレクトアクセスボタンのパッチをおこないます。各ボタンには 2 つの静止シーンを設定します。この機能は、主にストロボやスモークなどの機材のコントロールに使用されます。
ダイレクトアクセスパッチされたフィクスチャーらは、プログラムのシーンに組み込むことは出来ません。もし、プログラム内にシーケンスとしてストロボなどを使用したいのであれば、フィクスチャーパッチかディマーパッチで設定してください。
ダイレクトアクセスパッチで DMX アドレスに変更を加えた場合、設定したシーンも変更する必要があります。

1. パッチメニュー内の{DA Patch}ソフトキーを押します。画面にダイレクトアクセスパッチメニューが表示されます。



2. 設定するダイレクトアクセスボタン横のソフトキーを押します。
例:{Smoke}ソフトキーを押すと、フェーダーLCD に設定画面が表示されます。

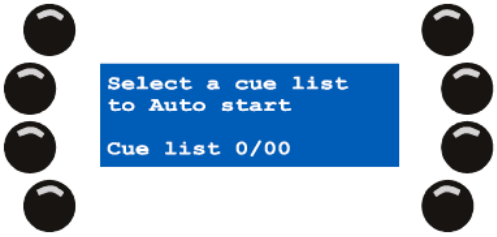


3. オンのシーンとオフのシーンをプログラムしていきます。{On values}／{Off values}ソフトキーを押すごとに、値の括弧表示が変わります。
表示がオン、 表示がオフです。
ダイレクトアクセスボタンには“Flash”モードと“Toggle”モードの 2 種類があります。“Flash”モードでは、通常オフシーンが実行されていて、ボタンを押している間オンシーンが実行されます。“Toggle”モードでは、オンシーンとオフシーンを、ボタンを押すたびに切り替えます。初期設定では“Flash”モードが適用されます。
4. ボタンのモードは、{Flash}と{Toggle}ソフトキーで切り替えます。
5. 左右ボタンやスクロールホイール 2 を使用し、割り当てる DMX チャンネル（1～512）を表示させます。
6. 割り当てる DMX チャンネル下のバンプボタンを押します。ボタンの LED が点灯し、編集が可能になります。
7. フェーダーを動かし、値を設定してください。微調整はバンプボタンを押しながらスクロールホイール 2 で出来ます。
8. 割り当てた値を解除したい場合は、バンプボタンを押してください。
9. [STORE]ボタンを押して作業をストアするか、[ESC]ボタンを押し編集前の値に戻します。
10. [ESC]ボタンを押して、ダイレクトアクセスパッチメニューに戻ります。
必要であれば、以上の作業を他のダイレクトアクセスボタンについてもおこないます。

8．3 オートスタート

電源投入時に自動で実行するキューリストを設定することが出来ます。もちろん、実行するキューリストを作成していることが条件となります。
例：もし、コンソールのことがわからない方がオペレートする場合でも、本体の電源を入れれば、簡単なショーが始まるように設定することが出来ます。

1. セットアップメニューの{Auto Start}ソフトキーを押し、オートスタート設定画面へ入ります。



2. バンクボタンとナンバーボタンを使用して、画面最下段のキューリストナンバーを指定します。
3. [ENT]ボタンで決定、[ESC]ボタンでキャンセルされます。
[ENT]ボタンを押しますと、画面上に“Auto start settings stored! Press any key!”と表示されますので、何らかのボタンを押してください。
4. もし、オートスタート機能を解除したい場合は[CLEAR]ボタンを押してください。
5. [ENT]ボタンで決定、[ESC]ボタンでキャンセルされます。
6. [ESC]ボタンでオートスタート画面を抜け出します。

8．4　アクセスレベル

アクセスレベルを設定することにより、コンソールの操作可能な機能を制限することが出来ます。アクセスレベルには 3 つあります。

1. Programmer level　　プログラマーレベル
2. Operator level　　オペレーターレベル
3. Dummy level　　ダミーレベル

8．4．1　様々な状況下での異なったモード

8．4．1．1　プログラムモード

全ての機能にアクセスできます。

8．4．1．2　オペレーター（ラン）モード

再生に関する機能にのみアクセスできます。
以下の機能にはアクセスできません：

［EDIT］　　ショーの内容に関わるパラメーターは編集できません。
［STORE］　　新たにショーの内容に関わる要素をストアすることは出来ません。

8．4．1．3　ダミーモード

エディットやストアが不可能な、限定された再生モード。

［EDIT］　　全ての編集は不可能。
［STORE］　　全てのストアは不可能。
上下　　キュー実行時、オーディオトリガーの切替のみ可能。
［CLEAR］　　全ての消去は不可能。
［LOAD］　　キューリストのロードのみ可能。
［FIX］＆［DIM］　　フィクスチャーやディマーにアクセスすることは出来ません。

8．4．2　ユーザーモードの切り替え

8．4．2．1　プログラムモードから他のモードへ

プログラムモードでは、全ての機能にアクセスできますので、セットアップメニューへはすぐにアクセスできます。

1. セットアップメニューの｛Access level｝ソフトキーを押してください。

2. ｛Operator｝ソフトキーを押すとオペレーター（ラン）モードへ切り替わります。
3. ｛Dummy｝ソフトキーを押すとダミーモードへ切り替わります。
4. ［STORE］ボタンを押して、アクセスレベルの変更をストアします。
5. ［ESC］ボタンを押して、画面を戻します。

8．4．2．2　他のモードからプログラムモードへ

他のモードからプログラムモードへ切り替える場合は、セットアップメニューに入るためにパスワードが必要となります。

左右ボタンやスクロールホイール 1 を使用し、カーソルを移動し、ナンバー1～10 で数字、ナンバー11～19 で英字を打ち込みます。

[ENT]を押して決定します。[ESC]を押すとキャンセルされます。

1. パスワードが正しければ、セットアップメニューが表示されます。
2. セットアップメニューの{Access level}ソフトキーを押してください。
3. {Operator}ソフトキーを押すとオペレーター（ラン）モードへ切り替わります。
4. {Dummy}ソフトキーを押すとダミーモードへ切り替わります。
5. [STORE]ボタンを押して、アクセスレベルの変更をストアします。
6. [ESC]ボタンを押して、画面を戻します。

8．4．3　パスワード

パスワードは“**X512**”です！

（X は[SHIFT]ボタンを押して大文字にしてください）

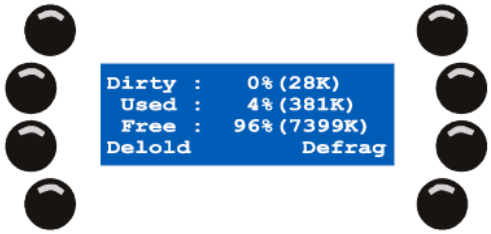
8．5　ファイルマネージャー

‘Xciter’ は電池不必要のフラッシュメモリー上にファイルシステムをストアしています。これらのファイルシステムは、パソコンと接続することにより、個々に送受信することが出来ます。‘Xciter’ は電源投入時に、ファイル領域を調査し、壊れたファイルを整理しています。

8．5．1　デフラグ

‘Xciter’ は電源投入時にファイルの整理をしていますが、任意のタイミングで手動でファイル整理をおこなうことも出来ます。

1. セットアップメニューから、{File mngr}ソフトキーを押します。‘Xciter’ はファイルシステムを調査し、ファイルマネージャーの画面を表示します。

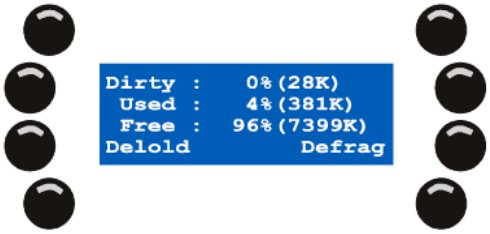


2. {Delold}ソフトキーを押すと壊れたファイルや、古いファイルを検索します。
3. {Defrag}ソフトキーを押すと壊れたファイルや、古いファイルを削除し、メモリーを整理します。

8．5．2　メモリのフォーマット

メモリのフォーマットを行うことで、‘Xciter’に記憶された全ての情報を消すことが出来ます。消去される情報には、ライブラリーやセットアップ情報も含まれます。

1. セットアップメニューから、{File mngr}ソフトキーを押します。‘Xciter’はファイルシステムを調査し、ファイルマネージャーの画面を表示します。



2. [CLEAR]ボタンを押すと、削除画面が表示されます。
全てを削除するには{Delete All}ソフトキーを押してください。
3. [ESC]ボタンを押すと、削除をせずに元の画面へ戻ります。
4. {Format flash}ソフトキーを押すと、メモリのフォーマットを行います。
確認画面が表示されますので、{Yes}で実行、{No}で中止です。

8．6　高度なセットアップ

！警告！

習熟したユーザー以外は使用しないでください。

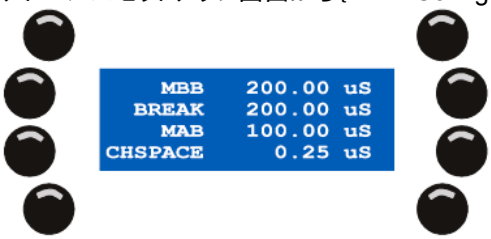
セットアップメニューより{Advanced}ソフトキーを押してください。

[ESC]ボタンで、戻ります。

8．6．1　DMX の詳細

‘Xciter’が使用しているDMXリフレッシュレートは33Hzが標準です。フィクスチャーの中には、このレートでは動作しないものもあります。この場合、DMXタイミングを調整する必要があります。

1. アドバンスセットアップ画面から{DMX Config}ソフトキーを押してください。

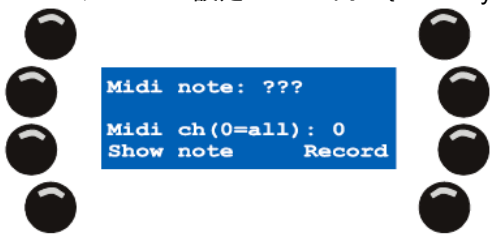


2. {MBB}ソフトキーを押すと、Mark before break length の値を調整できます。
左右ボタンやスクロールホイール 1 を使用し値を変更してください。
[ESC]ボタンを押すと、メニュー画面に戻ります。[STORE]ボタンを押すと、変更が決定されます。
3. {BREAK}ソフトキーを押すと、Break time の値を調整できます。
左右ボタンやスクロールホイール 1 を使用し値を変更してください。
[ESC]ボタンを押すと、メニュー画面に戻ります。[STORE]ボタンを押すと、変更が決定されます。
4. {MAB}ソフトキーを押すと、Mark after break length の値を調整できます。
左右ボタンやスクロールホイール 1 を使用し値を変更してください。
[ESC]ボタンを押すと、メニュー画面に戻ります。[STORE]ボタンを押すと、変更が決定されます。
5. {CHSPACE}ソフトキーを押すと、Time between frame の値を調整できます。
左右ボタンやスクロールホイール 1 を使用し値を変更してください。
[ESC]ボタンを押すと、メニュー画面に戻ります。[STORE]ボタンを押すと、変更が決定されます。
変更した値を初期値に戻したい場合はフェーダーLCD の{Deflt}下のバンプボタンを押します。
6. [ESC]ボタンを押して、アドバンスセットアップメニューへ戻ります。

8．6．2 MIDI とボタンの関係

MIDI 機器の MIDI 信号を‘Xciter’の MIDI インプットに入力することにより、MIDI ノート信号により、電源のオン／オフ以外のボタン操作を、MIDI 機器より外部コントロールすることができます。
MIDI 設定では、MIDI ノートとボタンとの関連付けをすることが目的であり、キューの呼び出しなどは次章のの MIDI とプレイバック時のボタンの動作で説明します。

1. アドバンス設定メニュー内の{Midi-key assoc}ソフトキーを押します。



2. MIDI ノートを入力するには、2 つの方法があります。
(ア) MIDI 入力から入力された MIDI ノートを表示します。
(イ) 手入力で、MIDI ノートナンバーを入力します。
もし、何もアサインされていないノートナンバーの場合、‘Assoc.key’表示が出ます。
3. {Record}ソフトキーを押してから、割り当てたいボタンを押します。
4. {Show note}ソフトキーを押してから、‘Xciter’の各ボタンを押すと、割り当てた MIDI ノートナンバーが表示されます。
5. [ESC]ボタンを押して、設定を終了します。変更した設定をストアするか尋ねてきますので、{Yes}でストア、{No}で中止です。

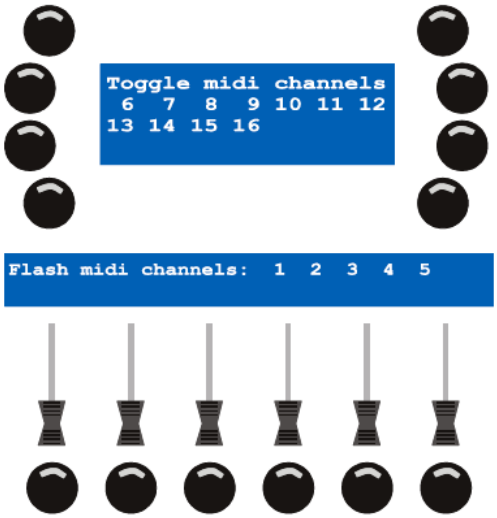
8．6．3　MIDI とプレイバック時のボタンの動作

前章では、MIDI ノートと本体ボタンの関係を説明しました。後述のキューやランモードの説明で明らかになりますが、キューを呼び出すと、任意のプレイバックフェーダーページを呼び出すようにリンクを張ることが出来ます。

このとき、MIDI ノートでボタンを操作する時に、ボタンの動作をフラッシュ動作（押している間だけ）にするか、トグル動作（押す度に動作切り替え）にするかを、MIDI チャンネルごとに設定出来ます。具体的には、基本的なベースとなるシーンを含むフェーダープレイバックのバンプボタンは、トグル動作にして、オーバーライドするフェーダープレイバックはフラッシュ動作にするなどの設定が出来ます。

ここでは例として、MIDI チャンネル 1～5 をフラッシュ動作（押している間だけ）、6～16 をトグル動作（押す度に動作切り替え）に設定します。

1. {MIDI PB behavior}ソフトキーを押します。

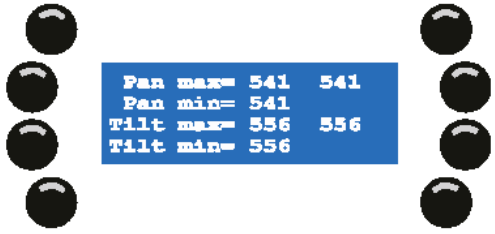


2. 1～16 のナンバーボタンを使用して、各 MIDI チャンネルの動作モードを設定します。ボタンの LED が点滅しているときは、その数字チャンネルで受信したボタンはフラッシュ動作を行います。点灯しているボタンは、トグル動作になります。
   ここでは例として、ナンバーボタンの 1～5 の LED が点滅するように操作し、同様にナンバーボタンの 6～16 の LED が点灯するように操作します。
3. [ESC]ボタンを押して、設定を終了します。変更した設定をストアするか尋ねてきますので、{Yes}でストア、{No}で中止です。

8．7　ジョイスティックの調整

ジョイスティックを多用していると、物理的なずれから、データがずれていく場合があります。この場合、ジョイスティックの調整が必要です。

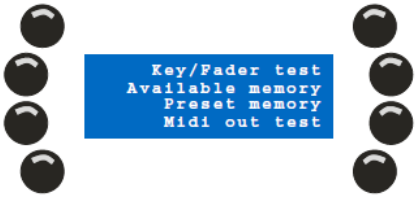
1. セットアップメニューから{Joystick}ソフトキーを押し、ジョイスティック調整画面へ移ります。



2. ジョイスティックを円を描くように最大可動範囲で動かしてください。
3. [STORE]ボタンを押すと、ジョイスティックの最大可動範囲を記憶します。
4. 何かボタンを押すと、メニューに戻ります。

8．8　テスト

セットアップメニューから{Test}ソフトキーを押します。



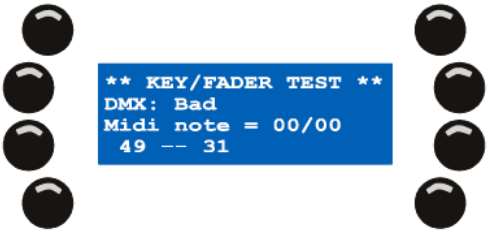
8．8．1　ボタン／フェーダーテスト

！警告！

このテストを始める前に、必ず DMX 機器をはずしてください。

ボタン／フェーダーテストを始めると、‘Xciter’ は、テストされるボタンやフェーダーの出力をそのまま保持し続けます。このことにより、DMX 機器に何らかの障害が与えられることはありませんが、誤動作を起こしますので、必ず DMX 機器の接続をはずしてから、テストを行ってください。

{Key/Fader test}ソフトキーを押します。



8．8．1．1　ボタンテスト

ボタンテストでは、電源オン／オフボタンと、[ESC]ボタン以外の全てのボタンをテストできます。

ボタンを押すと、LEDが点灯します。もしLEDが点灯しないようであれば、そのボタンが機能していないということになります。

８．８．１．２ フェーダー＆ジョイスティックテスト
フェーダーやジョイスティックを動かすと、LCD にその変化が表示されます。
フェーダーを動かし、0 から 255 までスムースに動くことを確認してください。もし、異常が見られた場合は、フェーダーに埃などが付着するなどのハードウェアの問題が考えられます。
ピッチフェーダーは、センタークリック位置が 128 の±5%である必要があります。
ジョイスティックをゆっくり動かし、40 から 220 の範囲でスムースに変化することを確認してください。
８．８．１．３ DMX テスト
通常テスト画面にすると、画面表示に‘DMX: Bad’と表示されます。‘Xciter’はテスト画面になると、背面の DMX 出力と DMX 入力コネクターが、DMX ケーブルテスターとなります。正しいケーブルで DMX 出力と入力をつないだときに、‘DMX: Good’の表示となります。

９． プログラム

プログラムを組むためには、各フィクスチャーがパッチされている必要があります。使用するフィクスチャーが正しくパッチされているか、確認してください。
‘Xciter’でのプログラムには 2 種類あります。
通常は、キューが実行されていないときに、プログラムする方法です。
もう 1 つは、キューの実行中にプログラムする方法です。

９．１ フィクスチャー及びディマーの選択と解除

‘Xciter’はパッチされたフィクスチャーとディマーの操作を、合わせてシーンにプログラムすることが出来ます。[FIX]ボタンと[DIM]ボタンを切り替えることにより、お互いを損なうことなく、選択することが出来ます。

1. [FIX]ボタンを押すと、パッチされたフィクスチャーを呼び出す準備が出来ます。
   [DIM]ボタンを押すと、パッチされたディマーデバイスを呼び出す準備が出来ます。
2. [FIX]ボタンは押すたびに LED 点灯と点滅を繰り返します。LED が点灯しているときはナンバー1～20 ボタンでフィクスチャー1～20、点滅しているときはナンバー1～20 ボタンでフィクスチャー21～40 の選択が出来ます。
3. ナンバーボタンを押すとフィクスチャーやディマーデバイスを選択できます。選択されると LED が点滅します。もう一度ボタンを押すと、選択解除となります。
   通常、続けて複数のボタンを押した場合、最後に押されたボタンのデバイスが画面に表示されます。[SHIFT]ボタンを押しながら選択をした場合、最初に押されたボタンのデバイスが表示されます。

９．２ フィクスチャー及びディマーの範囲選択と解除

1. [FIX]ボタンを押すと、パッチされたフィクスチャーを呼び出す準備が出来ます。
   [DIM]ボタンを押すと、パッチされたディマーデバイスを呼び出す準備が出来ます。
2. [FIX]ボタンは押すたびに LED 点灯と点滅を繰り返します。LED が点灯しているときはナンバー1～20 ボタンでフィクスチャー1～20、点滅しているときはナンバー1～20 ボタンでフィクスチャー21～40 の選択が出来ます。
3. 範囲選択したい最初のナンバーボタンを押し続けます。
4. 範囲選択したい最後のナンバーボタンを押します。範囲選択されたボタンが点滅していることを確認してください。画面に表示されるのは最初に選択したデバイスです。

９．３　状況による選択機能の変化

プログラマーやエディターの状況により、選択機能は内容が変わります。

９．３．１　新規の場合

新たにプログラムを始める場合、選択したフィクスチャーはフィクスチャー定義で設定されたデフォルト値が反映されます。

９．３．２　編集の場合

選択したシーケンスやシーンに変更を加えると[STORE]ボタンが点滅します。フィクスチャーを選択すると、他のフィクスチャーは選択解除されます。

９．４　グループの設定

各デバイスを選択するために、ムービング用８グループ、ディマー用８グループを設定することが出来ます。グループ内容には、フィクスチャーの選択順序も記憶されます。これは、ディレイを使ったエフェクト処理をするときなどに、非常に便利な機能です。

1. ムービング灯体をグループする場合は[FIX]ボタン、ディマーをグループする場合は[DIM]ボタンを押します。
2. グループする灯体、またはディマーのナンバーボタンを押します。
3. [SHIFT]ボタンを押しながら、任意のバンクボタンを押します。
4. [SHIFT]ボタンを離します。

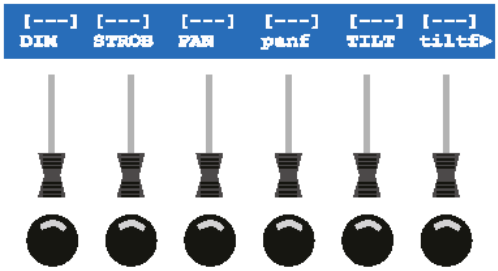
９．５　フィクスチャーの情報

もし、プログラミング中にパッチしたフィクスチャーのタイプや DMX アドレスなどを忘れてしまっても、簡単な操作ですぐにフィクスチャー情報を表示させることが出来ます。

1. [SHIFT]ボタンを押しながら[FIX]ボタンを押し続け、[SHIFT]ボタンのみ離します。
2. [FIX]ボタンを押し続けながら、任意のナンバーボタンを押すと、フィクスチャー情報が表示されます。
3. [FIX]ボタンを離すと、戻ります。

９．６　プログラムの実践

最後に選択したデバイスの情報がフェーダーLCD に表示され、プログラマーが起動します。プログラマーを使うと、シーンを作成したり、ショー実行中にマニュアルコントロールすることが出来ます。



９．６．１　選択／非選択チャンネル

プログラマーでは、デバイスのチャンネル情報に修正を加えると、直ちにそのチャンネルはアクティブになります。手を加えないチャンネルは、非動作のままになります。アクティブチャンネルは、フェードかスナップどちらかの表示になります。フェード表示の値は、次のシーンへ変化するときに時間と共に変化します。スナップチェンジの値は、次のシーンへ時間経過後、直ちに変化します。

アクティブなチャンネルだけが、DMX 出力されます。シーンを保存する場合、‘Xciter’ はアクティブチャンネルの情報のみ、記憶します。このことは、シーンを複数実行したときの優先度に、大きく関わってきます。

９．６．２　コントロールチャンネルのビュー

フェーダーLCD に表示できるパラメーターは 6 種類までなので、6 以上のパラメーターを持つフィクスチャーをプログラムする場合は、スクロールホイール 2 を使用しパラメーターをスクロールさせる必要があります。表示されたパラメーター下のフェーダーを操作して値を変更します。微調整が必要な場合はバンプボタンを押しながら、スクロールホイール2を操作してください。プログラマーを起動した直後のパラメーター値は、ライブラリーで設定されたデフォルト値です。パラメーター下のバンプボタンを押すたびにチャンネル状態が“フェード”→“スナップ”→“非アクティブ”→“フェード”、、、と順繰りに変わっていきます。

9．6．3　DMX 値の表示切り替え

フェーダーLCD に表示されている DMX の値は、デフォルトでは 0～255 表示ですが、メイン LCD の左上ソフトキー（LED が消灯していて、他のソフトキーに割り当てられていないとき）を押す度に、%（パーセント）表示と切り替わります。

9．6．4　チャンネルの状況表示

画面表示を見れば、チャンネルの状況を確認することが容易におこなえます。

非アクティブチャンネル

アクティブチャンネル　スナップ

アクティブチャンネル　フェード

数値正逆チャンネル

エフェクトジェネレーター使用中のアクティブチャンネル

プリセット使用アクティブチャンネル（画面の例ではバンク 1 のプリセット 15）

ライブラリーで指定されている出力範囲外の数値

９．６．５　アクティブレイヤーと非アクティブレイヤー

フィクスチャーを選択すると、フェーダーLCD にプログラマーが表示されます。プログラマーは 2 つのレイヤーを持っていて、フェーダーLCD には常にアクティブレイヤーが表示されています。対して非アクティブレイヤーは表示はされませんが、DMX 出力はおこなっています。優先度は常にアクティブレイヤーにあります。パラメーターに変更をおこなうと、両方のレイヤーに変更が加えられます。シーンなどに記憶されるのは、アクティブレイヤーのみです。

[CLEAR]ボタンを一度押すと、アクティブチャンネルのパラメーターを非アクティブにすることが出来ます。非アクティブレイヤーにはチャンネルパラメーターは残ります。非アクティブチャンネルの情報は記憶されませんので、DMX 出力を保持したまま、アクティブレイヤーの内容だけを記憶させることが出来ます。

[CLEAR]ボタンを二度押すと、両レイヤーのパラメーターを非アクティブにします。

[EDIT]ボタンを押しながら[CLEAR]ボタンを押すと、両レイヤーの値を非アクティブにするだけでなく、全てのパラメーターをクリアします。

[LOAD]ボタンを押すと、非アクティブレイヤーのパラメーター値をアクティブレイヤーによびだします

例：カラーチェイスを作成するために、カラーの情報だけ記憶したい

使用するフィクスチャーを選択する。

[---] DIM	[---] COLW1	[---] DIM	[---] COLW1	[---] DIM	[---] COLW1	[---] DIM	[---] COLW1
[---] DIM	[---] COLW1	[---] DIM	[---] COLW1	[---] DIM	[---] COLW1	[---] DIM	[---] COLW1

ディマーをオープンにして、カラーを確認しながらカラーチェイスを作成。

<255> DIM	[---] COLW1	<255> DIM	[---] COLW1	<255> DIM	[---] COLW1	<255> DIM	[---] COLW1
<255> DIM	[---] COLW1	<255> DIM	[---] COLW1	<255> DIM	[---] COLW1	<255> DIM	[---] COLW1

ディマーチャンネルの値は記憶させたくないので、[CLEAR]ボタンを押してアクティブレイヤーの値をクリアします。この状態では、ディマー情報は記憶されません。しかし、非アクティブレイヤーに値が残っているので、ディマーは開いた状態を保持します。

<---> DIM	[---] COLW1	<---> DIM	[---] COLW1	<---> DIM	[---] COLW1	<---> DIM	[---] COLW1
<255> DIM	[---] COLW1	<255> DIM	[---] COLW1	<255> DIM	[---] COLW1	<255> DIM	[---] COLW1

カラーチャンネルの値を変更すると、アクティブレイヤー・非アクティブレイヤー両方の値が変更されます。

<---> DIM	[040] COLW1	<---> DIM	[040] COLW1	<---> DIM	[040] COLW1	<---> DIM	[040] COLW1
<255> DIM	[040] COLW1	<255> DIM	[040] COLW1	<255> DIM	[040] COLW1	<255> DIM	[040] COLW1

変更の完了後、[CLEAR]ボタンを 2 度押して、両レイヤーの値をクリアし、プログラマーの前階層に戻ります。または[ESC]ボタンを押して、プログラマーを終了します。

<---> DIM	[---] COLW1	<---> DIM	[---] COLW1	<---> DIM	[---] COLW1	<---> DIM	[---] COLW1
<---> DIM	[---] COLW1	<---> DIM	[---] COLW1	<---> DIM	[---] COLW1	<---> DIM	[---] COLW1

９．６．６　プリセット

プリセットを使用することは、多くのムービングプログラムを使用する場合に、非常に有効です。全てのムービングプログラムをプリセットの参照でおこなえば、全く違う環境で使用する場合も、プリセットのみ編集することで、対応することが出来ます。
あらかじめプリセットを多数記憶させておくことで、プログラム時にプリセットを呼び出すことが出来ます。
ここでは例として、パン／チルトのポジションプリセット情報に、101（バンク 1 の 1）に記憶されている情報を呼び出します。

1. プリセットを適用するデバイスを選択します。
2. プリセットを適用したいチャンネルフェーダーのバンプボタンを押します。
   ここでは例として、‘PAN’ と ‘TILT’ のバンプボタンを押します。
3. バンプボタンを押したまま、適用したいプリセットをバンクボタン→ナンバーボタンの順番で選択します。
   ここでは例として、まず ‘PAN’ のバンプボタンを押しながらバンクボタン 1→ナンバーボタン 1 を押します。‘TILT’ も同様に操作してください。

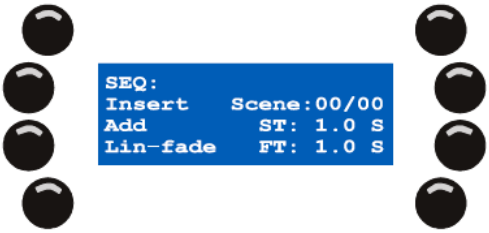
もし、選択したプリセットが何も含まれていない場合、チャンネルは 0 値が適用されます。
適用されたプリセットを解除するには、バンプボタンを押して、非アクティブチャンネルに戻します。もし、全てのコントロールチャンネルを非アクティブチャンネルにするには、[CLEAR]ボタンを押しながら、[EDIT]ボタンを押します。

９．６．７　アンドゥ機能

次の章で明らかになりますが、シーケンスを編集しているときに、別のステップに移動すると、自動的に変更がストアされてしまいます。この時、[CL]ボタンを押すことにより、最後に[STORE]ボタンで記録した状態に戻すことが出来ます。プログラマー起動中は、[CL]ボタンはアンドゥボタンになります。

９．７　シーン／シーケンスの編集

デバイスを選択するか、初期画面で[EDIT]ボタンを押してエディットする項目を選択すると、メイン LCD にシーン／シーケンスエディターが表示されます。
名称からもわかるように、シーンとシーケンスの編集は同一のエディターを使用します。シーンはシーケンスの最小単位となり、複数のシーンによりシーケンスは構成されます。
エディターには基本ファンクションと特別ファンクションの 2 種類の画面があります。この画面の切り替えは、上下ボタンでおこないます。
基本ファンクションは主にシーンを作るために必要な情報を表示しています。



- DMX バリューとパーセンテージ表示の切り替え
- 現在のシーンの前にシーンを挿入
- 現在のシーンを全てのシーンの後ろに追加
- シーンタイムとフェードタイムの変更
- フェードカーブの変更

特別ファンクション

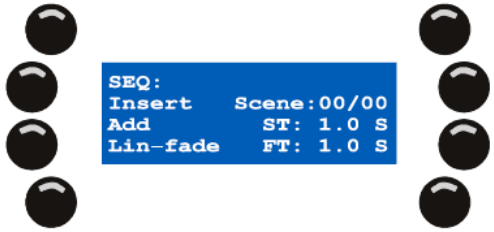
- DMX バリューとパーセンテージ表示の切り替え
- エフェクトジェネレーター
- エフェクトジェネレーターマクロ
- ファンコントロール
- 作成したシーン／シーケンスのプレビュー
- ランププロセス
  - ランプオン
  - ランプオフ
  - リセット
- シーンのコピー／ペースト
- DMX 値の反転出力

9．7．1　DMX 値の表示切替

左上のソフトキーを押すたびに DMX パラメーターの表示が、DMX バリュー（0～255）とパーセント（0～100%）で切り替わります。パーセント表示の場合、フェーダーLCD の左上に“%”が表示されます。

9．7．2　シーンの追加と挿入

新規のプログラム開始時、エディターにはシーンが記憶されていないので、シーンのカウンター表示は“00／00”となります。
プログラマーを使用し、シーンを作成します。

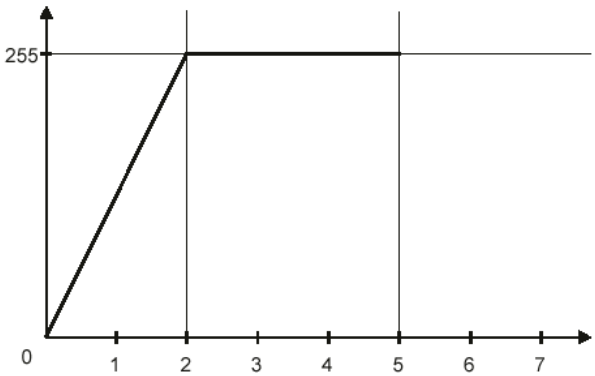


1. [STORE]ボタンを押して、シーンを記憶させます。
   最初のシーンを記憶させるとカウンター表示が“01／01”に更新されます。
   空のシーン（全てのチャンネルが非アクティブ）は記憶させることは出来ません。
   単一のシーンのみのプログラムの場合、以下の項目は不要です。

2. {Add}キーを押すと、全シーンの最後に現在のシーンを追加します。{Insert}キーを押すと、現在のシーンを直前のステップに挿入します。{Add}、{Insert}キーを押したとき、作業していたシーンを自動的に記憶します。
{Add}や{Insert}操作で 2 つ目のシーンを作成すると、シーンエディターはシーケンスエディターになります。両エディターは完全に同一の物なので、特にエディターの違いを意識する必要はないでしょう。
プログラム作業を容易にするため、新たに加えられたシーンは現在のシーンをコピーしたものになります。
3. 新しいステップを調整します。
4. 必要なステップを作成・調整し、シーケンスを作成します。左右ボタンやスクロールホイール 1 を使用し、作成したシーンを個別に確認することが出来ます。このときに選択されているデバイスの情報が、各シーンごとに更新表示されます。
この時点ではシーケンス自体は記憶されていません。エディターを終了するときは注意してください。記憶については13．1 シーケンスのストアを参照してください。

9．7．3 シーンタイムとフェードタイムの調整

シーンやステップ間の変化のために、時間の調整が必要となります。
下図を参照ください。



この例では、シーンタイムは 5 秒で、フェードタイムは 2 秒となっています。シーンタイムとは、次のシーンへ移るまでの時間を表しています。シーケンスやキューリストで、オートトリガーの場合、この時間はそのまま適用されます。フェードタイムは、アクティブチャンネルが最終的にその値に移行するまでの時間となります。値の移行は、始まりの値から、終わりの値までの数値、全てを通過します。フェードタイムは、フェードにセットしたチャンネル（16．6．3 チャンネルの状況表示を参照）に関してのみ、作用します。スナップに設定したチャンネルは、フェードタイムを無視して即座に変化します。
プログラマーを起動した直後は、フェードタイム、シーンタイム共に初期値が適用されています（ST=1.0 秒、FT＝1.0 秒）

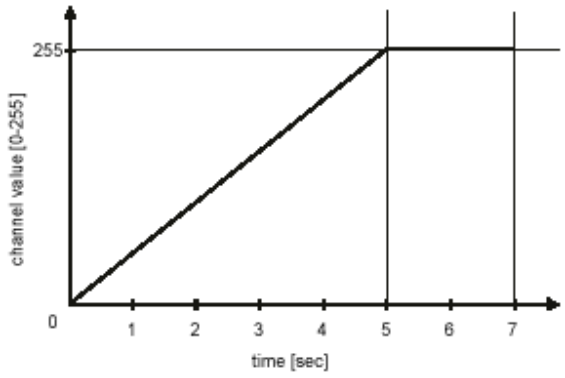
1. {ST:1.0S}ソフトキーを押し、シーンタイムの編集をします。左右ボタンやスクロールホイール 1 を使用して数値を調整します。[CLEAR]ボタンやナンバーボタンも使用できます。
2. [ENT]ボタンを押して、決定します。[ESC]ボタンを押すと、編集内容は破棄されます。
3. {FT:1.0S}ソフトキーを押し、フェードタイムの編集をします。左右ボタンやスクロールホイール 1 を使用して数値を調整します。[CLEAR]ボタンやナンバーボタンも使用できます。
4. [ENT]ボタンを押して、決定します。[ESC]ボタンを押すと、編集内容は破棄されます。

タイムのソフトキーを押すと表示の先頭に“G”表示が現れます。これは、“グローバル”の頭文字で、全てのシーン共通のタイム編集となります。グローバルタイムを編集すると、ローカルタイムは全て上書きされます。
各シーンのタイム値を変更したい場合は、[SHIFT]ボタンを押しながら、タイムのソフトキーを押します。表示の先頭には“L”表示が現れ、“ローカル”タイム編集であることを表しています。

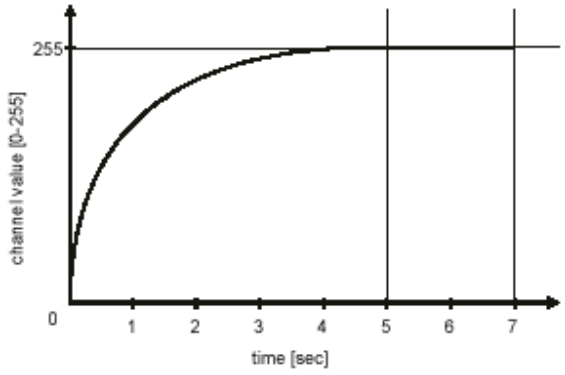
９．７．４ フェードカーブ

‘Xciter’ では、フェードタイムによる数値の変化に、3 種類のカーブを適用することが出来ます。

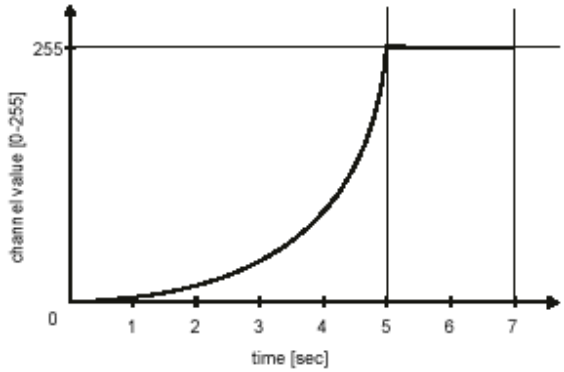
- 直線



- 対数



- 指数関数

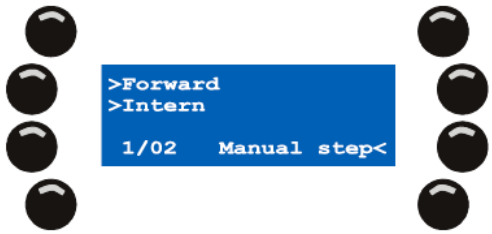


{Lin-fade}、{Log-fade}、{Exp-fade}ソフトキーを押すごとに、カーブが切り替わります。

９．７．５ シーケンスのプレビュー

プレビュー機能を使用することにより、編集内容をストアする前に確認することが出来ます。

1. {Preview}ソフトキーを押し、プレビュー画面へ入ります。
2. {Run}ソフトキーを押すと、シーケンスの再生が始まります。プレビューの再生は最優先されます。



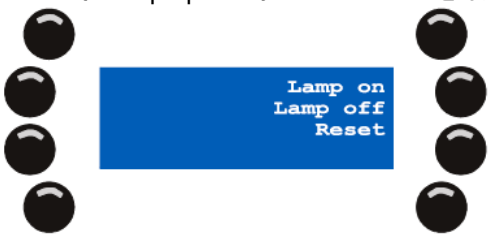
現在再生しているシーンナンバーが表示されます。シーケンスの再生方法は、{forward}、{backward}、{bounce}、{random}の中から選択できます。
再生のランモードも変更できます。
{Manual step}ソフトキーを押すと、シーケンスをマニュアルで 1 ステップ進めます。

3. [ESC]ボタンを押すと、プレビュー画面からぬけます。

９．７．６ ランプのオン･オフ及びリセット

{Lamp procs}でランプのオン、ランプのオフ、リセットを実行できます。これらの機能を実行するためには、フィクスチャー定義で設定されている必要があります。

1. {Lamp procs}ソフトキーを押し、ランプ設定画面へ入ります。



{Lamp On}ソフトキーを押すと、選択した灯体のランプを点灯させます
{Lamp Off}ソフトキーを押すと、選択した灯体のランプを消灯させます
{Reset}ソフトキーを押すと、選択した灯体をリセットします。

2. ［ESC］ソフトキーを押し、ランプ設定画面からぬけます。

９．７．７　DMX 値の反転

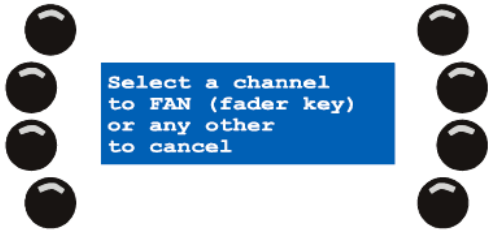
フィクスチャー定義内で、DMX 値の正負を逆にすることが出来ることは前記しました。この方法では、同じフィクスチャー定義を使う灯体全体に適用されてしまいます。‘Xciter’ では、DMX 値の反転をプログラムシーンごとに設定することが出来ます。

1. {Invert}ソフトキーを押し続けます。
2. DMX 値を反転したいチャンネル下のバンプボタンを押します。
3. {Invert}ソフトキーを離します。

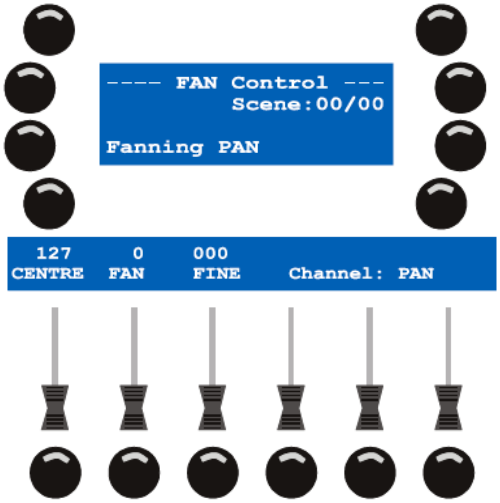
９．７．８　ファンコントロール

ファンコントロールは、具体的には DMX 値に対しての変化を与えるものですが、複数の灯体を使用しているときに、非常に有効なツールとなります。ファンコントロールは全てのチャンネルに対して適用できますが、やはり大きく恩恵を得られるのが、一列に配置したムービングライトのポジションを設定するときでしょう。
ここでは例として、パンに適用してみます。

1. ポジションを広げたい機材を選択します。
2. ディマーやシャッターを操作し、光源を照射します。
3. パンとチルトを操作して、基本的なポジションを設定します。
   ここでは例として、わかりやすくするために、チルトをセンター128 にしてパンを水平方向に動かします。
4. {FAN-Ctrl}ソフトキーを押して、設定画面を表示します。



5. ファンコントロールを適用するコントロールチャンネル下のバンプボタンを押します。
   ここでは例として、パンを広げていきますので、パンチャンネル下のバンプボタンを押します。



フェーダーLCD にファンコントロールのための 3 つのパラメーターが表示されます。
(ア)　{CENTRE}で、ファンコントロールを行う中心値を設定します。
(イ)　{FAN}で、ファンコントロールの広がりを設定します。

(ウ) {FINE}で、ファンコントロールの微調整をします。このパラメーターは 16 ビットコントロールチャンネルを持っているチャンネルにしか有効になりません。

6. {FAN}パラメーター下のバンプボタンを押すと、数字表示が＋とーで切り替わります。このとき実際に、ファンコントロールの正負も切り替わります。
この例では、パンが集まる方向にファンコントロールされるか、広がる方向にコントロールされるかが切り替わります。
7. 設定が終了したら、[ESC]ボタンを押して、プログラマーに戻ります。

９．７．９ シーンのコピー＆ペースト

コピー＆ペースト機能を使うことで、現在のシーンを一時的にメモリーのクリップボードへコピーしたり、任意のシーンにペーストすることが出来ます。コピーされた内容は、プログラマーを解除すると消去されます。

９．７，９．１ シーンのクリップボードへのコピー

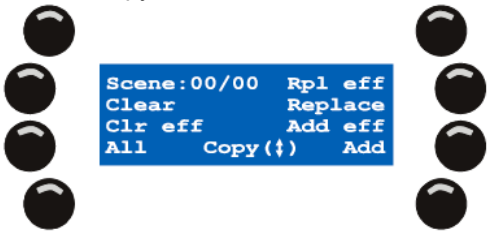
1. 機材を選択し、コピーされるシーンを作成します。
2. {Copy/Paste}ソフトキーを押します。

3. 上下ボタンを押すと、現在のシーンがクリップボードにコピーされます。

９．７．９．２ クリップボードからのペースト

クリップボードにコピーされたシーンを、任意の場所にペーストすることが出来ます。ペーストの際に、オプション機能があります。
クリップボードにコピーされたシーンには、機材の選択情報も含まれています。

1. {Copy/Paste}ソフトキーを押します。



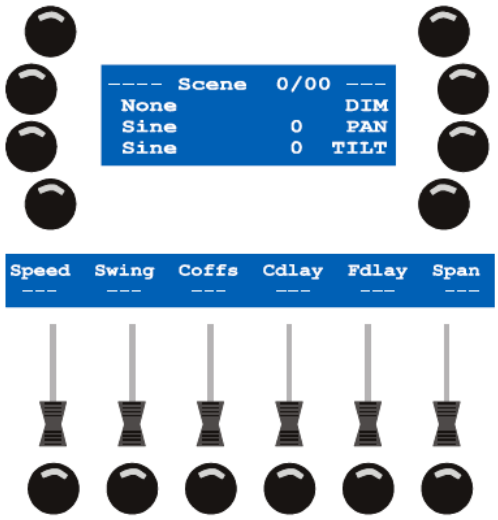
2. ペーストする方法を選択します。
   - {Add}ソフトキーを押すと、既にデータのあるチャンネルはそのままで、データのないチャンネルにクリップボードの内容がペーストされます。
   - {Replace}ソフトキーを押すと、現在のシーンの内容は全て破棄されクリップボードの内容が、そのままペーストされます。
   - {Add eff}ソフトキーを押すと、既にエフェクトジェネレーターが適用されているチャンネルはそのままで、エフェクトジェネレーターが適用されていないチャンネルにクリップボードのエフェクトジェネレーターn内容がペーストされます。
   - {Rpl eff}ソフトキーを押すと、エフェクトジェネレーター情報も含めた全ての内容に置き換えられます。
   - {Clear}ソフトキーを押すと、クリップボード内のデータがあるチャンネル情報をクリアします。但し、エフェクトジェネレーター情報は残ります。
   - {Clr eff}ソフトキーを押すと、エフェクトジェネレーター情報のみクリアします。

10. エフェクトジェネレーター

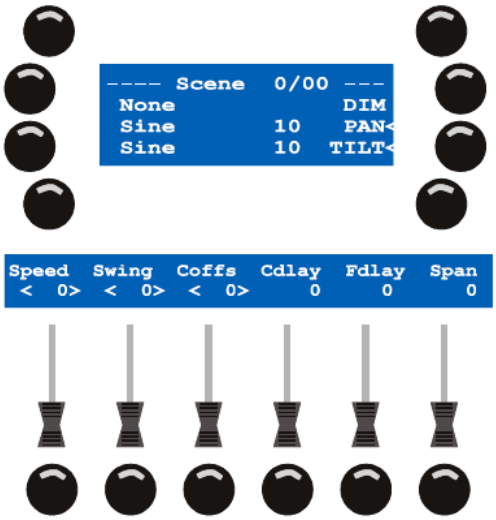
'Xciter' は、非常に有用なエフェクトジェネレーターを搭載しています。このエフェクトジェネレーターは、全てのチャンネルに適用できます。全 255 の異なったエフェクトを使用できます。
基本的にプログラムされたものを搭載していませんが、後述のエフェクトマクロを使用することにより、ライブラリーを増やすことが出来ます。

10. 1 チャンネルへのエフェクトの適用

1. エフェクトを適用したい機材を選択します。
   ここでは例として、MX-10 13ch モードを選択します。
2. まず基本的なシーンを作成します。エフェクトは、データがあるチャンネルにしか適用出来ません。
3. {effects}ソフトキーを押し、エフェクト画面へ入ります。
   アクティブになっているチャンネルがメイン LCD に表示されます。



4. エフェクトを適用したいチャンネル横のソフトキーを押します。選択されたチャンネルは右側に（＜）表示が付きます。適用するチャンネルが 3 チャンネルより多い場合は、左右ボタンやスクロールホイール 1 を使用してリストをスクロールさせます。
5. ［EDIT］ボタンを押し、選択したチャンネルにジェネレーターナンバーを適用します。このナンバーの重要性については、後述します。
6. 左右ボタンやスクロールホイール 1 を使用してジェネレーターナンバーを調整します（0＝オフ、1～255）。［CLEAR］ボタンやナンバーボタンも使用できます。
ここでは例として、ジェネレーターナンバー10 を選択してください。
7. ［ENT］ボタンを押せば決定、［ESC］ボタンを押すと変更は破棄されます。メイン LCD の左側に波形名が表示されます。デフォルトでは、（Sine）が適用されます。真ん中には選択したジェネレーターナンバーが表示されます。
この例では、真ん中には 10 が表示されます。

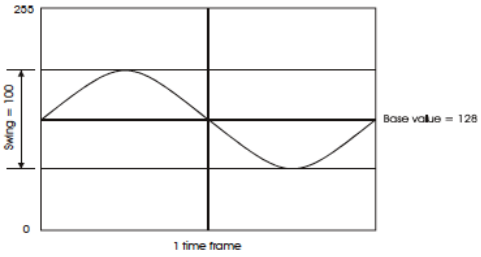


8. フェーダーやスクロールホイール 2 を使用して、エフェクトパラメーターを設定します。
9. エフェクトの調整が終了したら、［ESC］ボタンを押します。プログラマーに戻りますので、他のプログラムを続けることが出来ます。
10. もし、エフェクトを適用するチャンネルがアクティブになっていなかった場合など、プログラマーで編集し、また同じ手順でエフェクトを適用します。

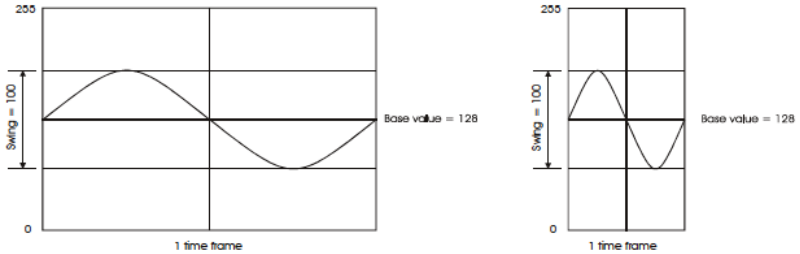
10．2　エフェクトパラメーター

エフェクトパラメーターを説明するには、2 台以上の機材を使用した、サークルムーブが有効です。ムーブメントにエフェクトを適用するには、ミラースキャナーを使用するのがわかりやすいと思われます。サークルムーブの説明は後述いたします。

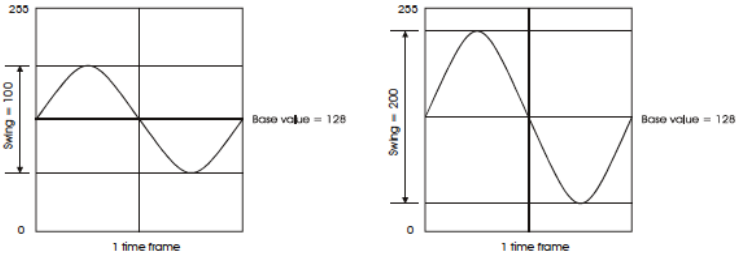
- 波形：サークルムーブを作成する基本的な波形はサイン波です。波形は、プログラマーで設定された値を中心として働きます。



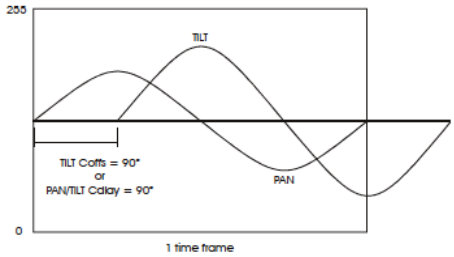
- スピード（Speed）：スピードパラメーターは、波形による値の変化速度を調整します。サークルムーブの場合は、まずは遅い速度を設定しておきましょう。



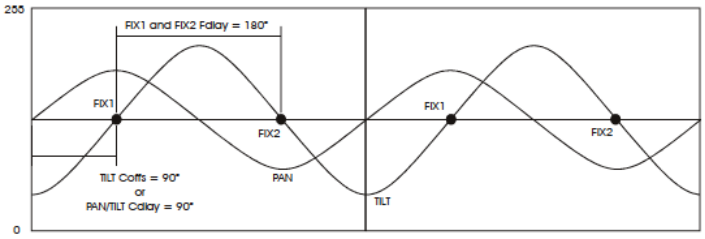
- スイング（Swing）：スイングパラメーターで設定された幅で、設定された波形の振幅が決まります。



- チャンネルオフセット（Coffs）とチャンネルディレイ（Cdlay）：これらのパラメーターは、チャンネルごとの波形の始まりを調整するために使用します。表示は度数で表示されます。
  Coffs は各チャンネルの詳細設定をする場合に使用します。
  Cdlay は全く同じ Coffs を複数のチャンネルに設定するときに便利です。
  この例では、スピードとスイングパラメーターを上げていくと、対角線の振幅を繰り返していたものに、90° の Cdlay を与えることにより、円運動に近づいていくことが確認できます。
  ミラースキャナーでは、パンのスイングよりもチルトのスイングを大きくすることが、より正円に近づけるコツです。ミラースキャナーでは、パンの可動範囲よりも、チルトの可動範囲が狭いためです。



- フィクスチャーディレイ（Fdlay）とスパン（Span）：これらのパラメーターは、複数の機材に対して有効になる、ディレイパラメーターです。Fdlay が 0 のとき、複数選択された機材は、全て同様の動きをします。フィクスチャーディレイを上げていくと、各機材が同様の動きをしたまま、ずれていくことが確認できます。



Span ボタンを押すと、選択された機材数で等分したフィクスチャーディレイを自動的に適用します。たとえば 4 台の機材を選択して Span ボタンを押した場合、各々90° のフィクスチャーディレイが順番に自動的に適用されます。

以上のパラメーターには、チャンネルパラメーターと同様に、フェードとスナップの設定が出来ます。フェード設定にした場合、プログラマーで設定したフェードタイムがそのまま適用されます。

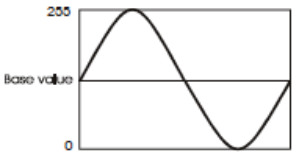
10．3　基本的な波形

エフェクトジェネレーターでは、基本的な波形に沿って、値を変化させることが出来ます。以下にその波形と適用方法を紹介します。

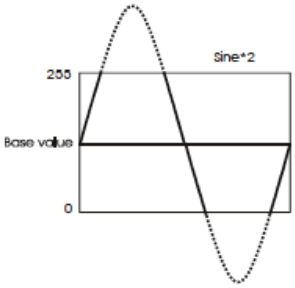
1. デフォルトでは、サイン波が設定されます。波形を変更したいチャンネルの左ソフトキーを押すと、波形のリストが表示されます。
2. リスト内の使用したい波形の右側ソフトキーを押します。波形の変更は直ちに適用され、実際に新しく選択した波形が DMX 出力に適用されます。
3. 上記 1～2 の手順を繰り返し、個別チャンネルにそれぞれの波形を適用することも出来ます。

波形のリストをご覧ください。各波形はベース値から最大 255 の振幅幅（波形によっては＋／－両方向）を持っています。もし、ベース値が 0 ではなく振幅値が 255 を超えてしまう場合、超えている分は無視され 255 が出力され続けます。波形リストでは、Swing パラメーターをフル（255）に設定した場合に表れるものが記載されています。

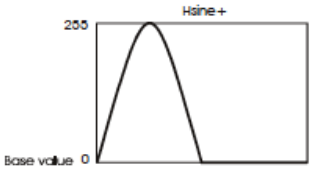
Sine (default)



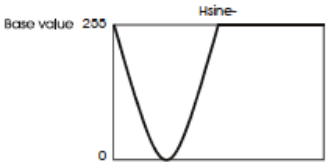
Sine*2



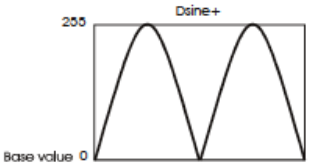
Hsine+



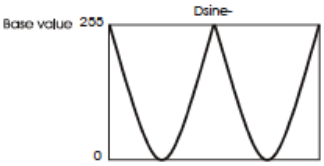
Hsine-



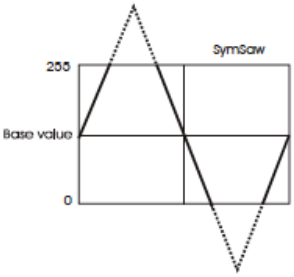
Dsine+



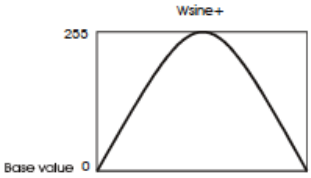
Dsine-



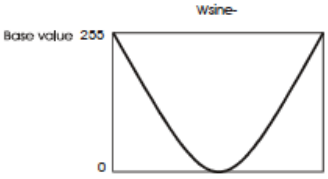
SymSaw



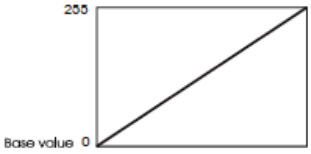
Wsine+



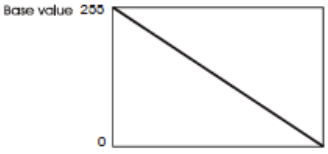
Wsine-



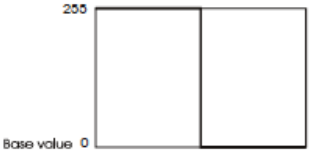
Sawt



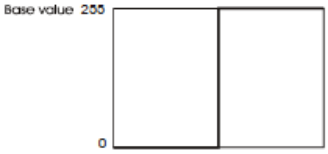
Sawt-



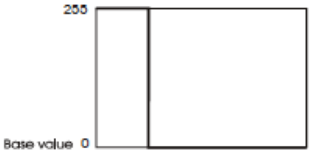
Sqr50+



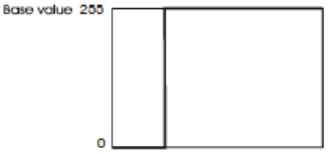
Sqr50-



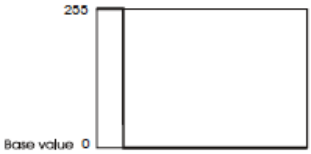
Sqr25+



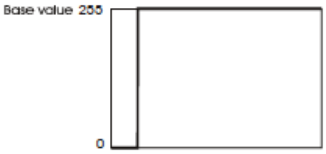
Sqr25-



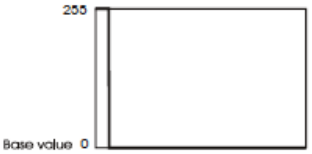
Sqr12+



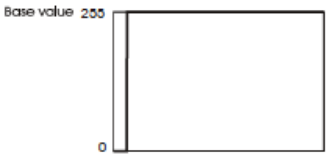
Sqr12-



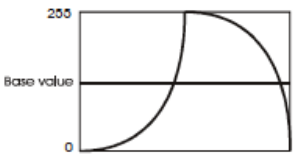
Sqr6+



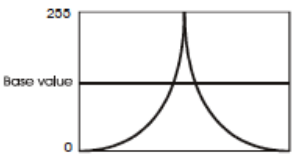
Sqr6-



Tooth



Tooth2



10．4　バウンスとリバース

[SHIFT]ボタンを押しながら、各波形名のソフトキーを押すと、波形の実行モードを切り替えることが出来ます。

- 無印:　　フォワードモード。リストの左から右へ実行し、右端に行き着いた後、即左端から始まる。
- ^:　　バウンスモード。リストの左から右へ実行し、右端に行き着いた後、右から左へ実行し、往復を繰り返す。
- <:　　リバースモード。リストの右から左へ実行し、左端に行き着いた後、即右端から始まる。
- {:　　リバースバウンスモード。リストの右から左へ実行し、左端に行き着いた後、左から右へ実行し、往復を繰り返す。

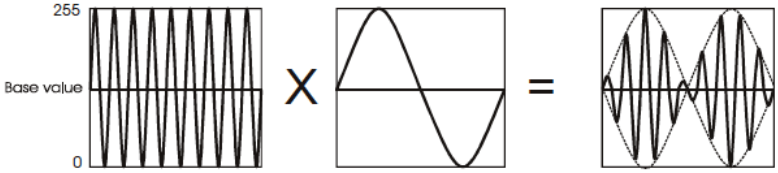
上記波形リストをご覧いただいて、気づいた方もいらっしゃると思いますが、‘Xciter’では、標準で三角波（直線で上下する）がありません。そこで、バウンスモードを使用すると、三角波を作ることが出来ます。“Sawt”波形を選択し、バウンスモードで実行すると、擬似的に三角波を使用することが出来ます。ここで擬似的にと書いたのは、他の波形とシンクロをとるときに、スピードを２倍にしないと、シンクロがとれないからです。

10．5　チャンネルの同期

エフェクトジェネレーターでは、スピードパラメーターのみ、同じジェネレーターナンバーを使用している全てのチャンネルが同期して動作します。これにより、サークルの場合、オフセットをずらしたり、スキャナーの様にパンよりもチルトのスイング幅を大きくしても、波形の周期は同一なので、同期がとれるわけです。

10．6　モジュレーションジェネレーターの使用方法（ジェネレーター1～5）

ジェネレーター1～5 は、特別なジェネレーターであり、他のジェネレーター（6～250）と重ねて使用することが可能です。他のジェネレーターの波形を変調することができます。



以下の例では、内側と外側へ動くサークルを作成します。ひとつのシーンで例のような複雑な動きを作成することが可能です。

1. 2 つ以上の同タイプのムービングフィクスチャーを選択します。
2. 選択したフィクスチャーのビームを出します。
3. ディマーパラメーターを上げ、シャッターパラメーターをオープンにします。
4. パンとチルトのパラメーターをアクティブにし、効果が確認しやすい場所に投射します（床上など）。
5. 特別ファンクション画面より、{Effect}ソフトキーを押します。

ひとつのチャンネルにひとつの特別なジェネレーターを割り当てる必要があります。このジェネレーターのスピードしか設定しないため、チャンネル自体はエフェクトに参加しません。通常他のジェネレーターで使用しないチャンネルを選択してください（ストロボやシャッターなど）。

6. ストロボまたはシャッターのチャンネルにジェネレーター番号 1 を割り当てます。
7. このジェネレーターの ‘Speed’ 値をできるだけ低く設定することを推奨します（例：「10」）。
8. 他のジェネレーターを割り当てる前に、必ずストロボまたはシャッターのチャンネルを選択解除してください。選択した状態で残しますと、次のステップで割り当てるパンとチルトのジェネレーター番号が割り当てられます。失敗した場合、手順 5～7 を繰り返して行ってください。
9. パンとチルトのチャンネルにジェネレーター番号 13 を割り当てます。
10. 左側に、パンとチルトチャンネルの上に走る現在のシェイプが見られます。デフォルトは「サイン」（正弦）になります。となりのソフトキーを押しますと、有効なシェイプの一覧が表示されます。
11. SCR1 を使用し、シェイプの一覧をスクロールします。‘Gen-1’ が表示されましたら、右側の該当のソフトキーを押して選択します。
12. ‘Speed’ 値を「40」、‘Swing’ 値を「50」、‘Cdlay’ 値を「90」に設定します。これにより、大きくなったり、小さくなったりする円運動になります。
    ジェネレーター1 の ‘Speed’ 値で、円の内側と外側への動きのスピードを設定できます。直径の変更が早くなったり、遅くなったりします。
    ジェネレーター13 の ‘Speed’ 値で、円運動のスピードを設定できます。動きが早くなったり、遅くなったりします。
    ジェネレーター13 の ‘Swing’ 値で、円の直径の大きさを設定できます。直径が大きくなったり、小さくなったりします。
13. この後、パンとチルトのスイングとディレイ値を変更することにより、多彩なエフェクトを得ることができます。

１０．７ BPM ジェネレーターの使用方法（ジェネレーター 251～255）

コントロールチャンネルにジェネレーター251～255 を割り当て、[C/F]をあるペースで（『ジョイスティック』項を参照）押しますとスピードを設定することができます。しかし、各ジェネレーターのスピードは、BPM の設定により異なります。「251」は最遅、「255」は最速です。
『サークルパターンの作成例』を再現し、ジェネレーター番号を「10」ではなく、「253」にしてください。この時点では、‘Speed’ 値は無効になり、BPM ボタンの[C/F]を使用し、スピードを設定します（『ジョイスティック』項を参照）。

１０．８ エフェクトジェネレーターの音声機能の使用方法

Xciter のエフェクトジェネレーターでは、フィクスチャーチャンネルに音声信号を入れることができます。音声の変更は激しいため、速いフィクスチャーチャンネルを選択してください（ディマーなど）。この機能を利用するには、音声入力が必要です（オーディオミキサーからの 6.3mm コネクタ）。

1. 2 つ以上の同タイプのムービングフィクスチャーを選択します。
2. ディマーパラメーターを上げ、シャッターパラメーターをオープンにします。
3. ディマーを閉じ、シャッターはオープンのままで残します。音声エフェクトがこの上に来ます。

4. 特別ファンクション画面より、{Effect}ソフトキーを押します。
5. ディマーのチャンネルにジェネレーター番号 14 を割り当てます。
6. 左側に、ディマーチャンネルの上に走る現在のシェイプが見られます。デフォルトは「サイン」(正弦)になります。となりのソフトキーを押しますと、有効なシェイプの一覧が表示されます。
7. SCR1 を使用し、シェイプの一覧をスクロールします。'AudioS' が表示されましたら、右側の該当のソフトキーを押して選択します。
8. 深いベースビートの曲を再生してください。
9. 'Swing' 値を「200」に設定します。時間情報は音声から流れてくるため、'Speed' 値はエフェクトに影響しません。
   'Swing' 値で、'AudioS' (オーディオ・サブ)信号の音量を設定できます。'Swing' 値を増やしますと、音楽が流れてくるときにディマー開きは大きくなります。'Swing' 値を減らしますと、音楽が流れてくるときにディマー開きは小さくなります。
10. 'Fdlay' 値を低いレベル(「4」など)に設定してみてください。音楽は流れてくるときに、ディマーが小さなディレイで開きます。

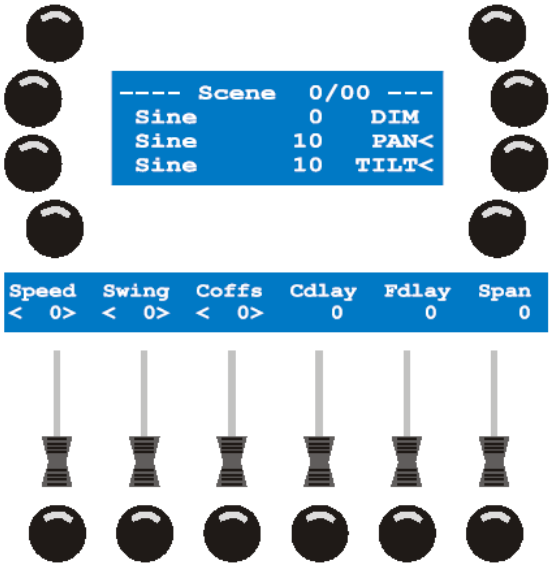
11. エフェクトジェネレーターの使用例

'Xciter' は強力なエフェクトジェネレーターを搭載しています。シーンやシーケンスの 1 ステップに対し、任意のコントロールチャンネルに、255 種類のエフェクトジェネレーターを適用できます。1 ステップのシーンでディマーやカラーのチェイスを作成することができ、シーケンスでは時間がかかったり、現実的に不可能だったチェイスを容易に作成することが可能です。

11.1 サークルパターンの作成例

1. 2 つ以上の同タイプのムービングフィクスチャーを選択します。
2. 選択したフィクスチャーのビームを出します。
3. ディマーパラメーターを上げ、シャッターパラメーターをオープンにします。
4. パンとチルトのパラメーターをアクティブにし、効果が確認しやすい場所に投射します(床上など)。
5. 特別ファンクション画面より、{Effect}ソフトキーを押します。

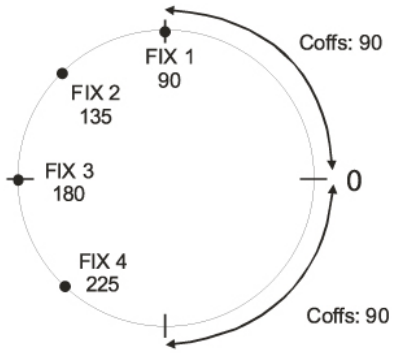
6. パンとチルトのチャンネルを選択して、[EDIT]ボタンを押します。ジェネレーター選択画面になりますので、この例では、ジェネレーター番号「10」を使用してください。
1 つのジェネレーター番号を共有するパラメーターは、同じタイミングパラメーターで制御されます。



7. 'Speed' 値を「20」、'Swing' 値を「50」に設定します。各フィクスチャーは直線の動きを開始します。'Speed' 値を動かすことにより、移動速度が変化します。
8. 'Swing' 値は、設定したパラメーター値を基準値として、その可変幅を設定します。この例の場合、'Swing' 値を増やしますと動作が大きくなり、値を減らしますと動作が小さくなります。
9. パンもしくはチルトどちらかのみを選択し、'Coffs' や 'Cdlay' の値を「90」に設定します。これにより、直線の動きが円運動になります。これらの値を各パラメーターごとに設定することにより、1 つのジェネレーターを共有しつつ、パラメーター間の遅れを設定することが出来ます。
10. 'Fdlay' 値を「180」に設定します。これにより、2 灯ずつ円運動の動きが遅れを伴います。'Fdlay' 値は複数フィクスチャーを選択しているときのみ有効です。
11. ほとんどの場合、選択したフィクスチャー全てに対して均等に 'Fdlay' を設定することになるでしょう。その場合 'Span' 値を設定することで、自動的に 'Fdlay' を計算します。'Span' を有効にするにはフェーダー下のバンプボタンを押してください。
12. [ESC]ボタンを押して、エフェクト画面から戻ります。
これにより、プログラマーの基本画面に戻り、各パラメーターを変更することが出来るので、エフェクトの基準値を変更することが出来ます。

11．2 ディマーチェイスの作成例

1. 2 つ以上の同タイプのムービングフィクスチャーを選択します。
2. ディマーパラメーターを上げ、シャッターパラメーターをオープンにします。
3. ディマーを閉じ、シャッターはオープンのままで残します。矩形波（Sqr25）を使用します。
4. 特別ファンクション画面より、{Effect}ソフトキーを押します。
5. ディマーのチャンネルを選択して、[EDIT]ボタンを押します。ジェネレーター選択画面になりますので、ここではジェネレーター番号「11」を使用します。
6. ディマーチャンネルの左側に現在のシェイプが表示されます。デフォルトは「Sin」（正弦波）になります。横のソフトキーを押しますと、有効なシェイプの一覧が表示されます。
7. スクロールホイール 1 を使用し、シェイプの一覧をスクロールします。‘Sqr25’ が表示されましたら、、右側のソフトキーを押して選択します。
8. ‘Speed’ 値を「40」、‘Swing’ 値を「255」に設定します。ディマーがオン／オフのフラッシュを繰り返します。‘Speed’ 値は、フラッシュのレートを示します。‘Swing’ 値は、ディマーの最大インテンシティーを示します。サークルの例と異なり、‘Sqr50’ のシェイプはチャンネル値を片方向（正値）にしか変更しません。‘Swing’ 値を増やしますと動作が大きくなり、値を減らしますと動作が小さくなります。
9. ‘Fdlay’ 値を「30」に設定します。これにより、ディマーフラッシュの動きが遅れを伴います。‘Fdlay’ 値は複数フィクスチャーを選択しているときのみ有効です。この機能で簡単にディマーのチェイスを作成することができます。よりランダムなフラッシュにしたい場合、‘Fdlay’ 値を増やします。
10. ほとんどの場合、選択したフィクスチャー全てに対して均等に ‘Fdlay’ を設定することになるでしょう。その場合 ‘Span’ 値を設定することで、自動的に ‘Fdlay’ を計算します。‘Span’ を有効にするにはフェーダー下バンプボタンを押してください。
11. 複数フィクスチャーが一列になっている場合、順番にフラッシュさせる場面が多々あります。その場合エフェクトジェネレーターをバウンスモードに設定します。[SHIFT]ボタンを押さえながら、シェイプ（Sqr25）のとなりのソフトキーを押します。
12. バウンスモード時に、エフェクトに対してフィクスチャーが平均に分けられていない場合、ディマーチェイスに隙間が開く可能性があります。その場合、‘Coffs’ 値を「90」に設定し、[SHIFT]ボタンを押さえながら、‘Span’ 値の下にあるバンプボタンを押します。これにより、エフェクトに対してフィクスチャーが平均に分けられます。次ページの図を参照してください。良い結果が出るまで、手順 12 を繰り返して行ってください。



13. [ESC]ボタンを押して、エフェクト画面から戻ります。

11．3 カラーチェイスの作成例

1. 2つ以上の同タイプのムービングフィクスチャーを選択します。
2. カラーホイールをアクティブにし、使用したい一番目のカラーに移動してください。カラーホイールにスクロールセレクションがある場合、スクロールセレクションエリアの使用を推奨します。
3. 特別ファンクション画面より、{Effect}ソフトキーを押します。
4. カラーホイールのチャンネルを選択して、[EDIT]ボタンを押します。ジェネレーター選択画面になりますので、ここではジェネレーター番号「12」を使用します。
5. カラーホイールチャンネルの左側に、現在のシェイプが表示されます。デフォルトは「Sin」（正弦波）になります。となりのソフトキーを押しますと、有効なシェイプの一覧が表示されます。
6. スクロールホイール 1 を使用し、シェイプの一覧をスクロールします。‘Sawnt’が表示されましたら、右側の該当のソフトキーを押して選択します。このシェイプはノコギリ波ですが、エフェクトジェネレーターをバウンスモードに設定することで三角波になります。
7. ‘Speed’値を「20」、‘Swing’値を「40」に設定します。フィクスチャーカラーホイール内のいくつかのカラーチェイスが開始します。‘Speed’値は、チェイスのスピードを示します。‘Speed’値を増やしますと動作が速くなります。‘Swing’値は、スタートカラーからのカラー数を示します。‘Sqr25’と同様、ノコギリ波と三角波は、‘Swing’値で指定された、チャンネル値を片方向（正値）にしか変更しません。
8. ‘Fdlay’の使用により、シーケンスではプログラム困難なカラーチェイスを作成することができます。‘Fdlay’値を変更してみてください。より効果的なチェイスを作成するには、フィクスチャーディレイを低いレベルにしてください。

2 色カラーの交互チェンジも効果的です。作成方法はほぼ同じです。‘Sqr50’を利用し、‘Swing’値を「5」位に設定します。これにより、2 色カラーが交互にチェンジします。

12.　エフェクトマクロ

前 2 章でエフェクトジェネレーターについて、説明をしました。同様の効果を得るためにも、編集時ごとに設定をし直さなければならず、非効率的です。
この章では、エフェクトマクロという機能について説明します。エフェクトマクロはエフェクトジェネレーターで作成した内容を記憶し、同様の効果を簡単に適用することが出来る機能です。エフェクトマクロでは、以下の機能を記憶します。

- ジェネレーターナンバー
- 波形
- 各パラメーター
- ファインパラメーター

12．1　エフェクトマクロの作成

1. 前章のサークルムーブメント作成を例に、サークルムーブメントを作成してください。作成後、[ESC]ボタンを押さずに、エフェクト画面を表示させておいてください。
2. パンとチルトに、ジェネレーターナンバー10 が割り当ててあることを確認してください。
3. エフェクト画面で、エフェクトマクロに記憶させるパラメーターを、右側ソフトキーを使用して選択します。選択されたパラメーターは“＜”表示されます。
4. [SHIFT]ボタンを押しながら、[STORE]ボタンを押します。
5. わかりやすいように、名前を入力します。
6. [ENT]ボタンを押せば決定、[ESC]ボタンを押すと変更は破棄されます。

12．2　エフェクトマクロの適用

1. プログラム編集中に、特別ファンクション画面から、{Eff.macro}ソフトキーを押します。‘Xciter’ はストアされているエフェクトマクロをリスト表示します。
2. 適用したいエフェクトマクロを表示させます。
3. 右側ソフトキーを押して、適用します。

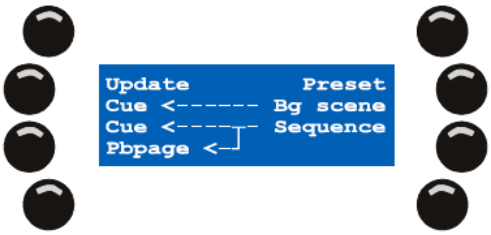
選択しているデバイスのパラメーターを内包しているエフェクトマクロを適用しないと、効果がありません。

12．3　エフェクトマクロの重要点

エフェクトマクロでは、各パラメーターの基本情報だけ記憶します。各フィクスチャー毎に設定したフィクスチャーディレイなどのパラメーターは記憶されません。
また、エフェクトマクロを適用する前に、各パラメーターにデータを与えておく必要もあります。たとえば、ディマーエフェクトを作成し、そのエフェクトマクロを適用するには、事前にディマーやシャッターを開けておく必要があるということです。

13.　メモリーへのストア

作成したシーケンスやシーンは、その適用方法によってストアの方法が違います。プログラマー内で編集操作を行うと[STORE]ボタンが点滅を始めます。[STORE]ボタンを押すと、現在のシーンを更新します。[STORE]ボタンは点灯状態になります。更新されたシーン上で[STORE]ボタンを押すと、ストア画面が表示されます。



“Update”だけは、既に作成したシーケンスを編集した後に表示されます。
‘Xciter’ では、ストアの方法が大きく2つに分かれます。それは、最終的な使用方法によって以下の例に大別されます。

1. 多くの場合、作成したシーケンスは、すぐにキュープレイバックのボタンにアサインすることになるでしょう。こういった場合は、直接キューを指定して、アサインしつつストアすることが出来ます。
2. 作成したシーケンスを、特にキューにストアするのではなく、後で使用するために本体にストアすることも出来ます。

13．1　シーケンスのストア

13．1．1　キューへのダイレクトストア

1. ストア画面で、右側“Sequence”表示が連なっている、左側“Cue”の左側ソフトキーを押します。
2. バンクボタンとナンバーボタンを使用して、ストアするキューを選択します。
3. メイン画面の左側ソフトキーを使用して、ストアするスロット A、B、C、D を選択します。
4. [ENT]ボタンを押すと、‘Xciter’ はデフォルトで名前を作成します。もし、デフォルトの名前でかまわなければ、[ENT]ボタンを押して決定します。もし、名前の変更が必要であれば、通常の名前編集が出来ます。

以上の操作で、作成した全てのシーンを含むシーケンスを、指定したキューのスロットにアサインし、なおかつ、本体のメモリーにもストアします。
もし、作成したシーケンスを他のキューにもアサインする場合、ストア画面から他キューに、上記手順でストアすると、メモリーを浪費してしまいます。こういった場合は、キュー画面からシーケンスのアサインをすることで、一つのシーケンスを、複数のキューで利用することが出来ます。

13．1．2　プレイバックフェーダーへのダイレクトストア

1. ストア画面で、右側“Sequence”表示が連なっている、左側“Pbpage”の左側ソフトキーを押します。
2. センタージョグホイールを使用して、ストアするプレイバックフェーダーのページを選択します。メイン画面にページの内容が表示されます。
3. アサインしたいフェーダー下のバンプボタンを押します。
4. [ENT]ボタンを押すと、‘Xciter’ はデフォルトで名前を作成します。もし、デフォルトの名前でかまわなければ、[ENT]ボタンを押して決定します。もし、名前の変更が必要であれば、通常の名前編集が出来ます。

13．1．3　メモリーへのストア

1. 右側{sequence}ソフトキーを押すと、名前入力画面へ移ります。
2. 左右ボタンやスクロールホイール 1 を使用してカーソルを移動させます。
3. ナンバー1～10 で数字、ナンバー11～19 で英字を打ち込みます。
4. [ENT]を押して決定します。[ESC]を押すとキャンセルされます。

‘Xciter’ はプログラマーで編集した全てのシーンをストアします。もちろん、1 シーンだけのシーケンスもストア出来ます。

13．2　バックグラウンドシーンのストア

13．2．1　キューへのダイレクトストア

1. ストア画面で、右側“Bg scene”表示が連なっている、左側“Cue”の左側ソフトキーを押します。
2. バンクボタンとナンバーボタンを使用して、ストアするキューを選択します。
3. [ENT]ボタンを押すと、‘Xciter’ はデフォルトで名前を作成します。もし、デフォルトの名前でかまわなければ、[ENT]ボタンを押して決定します。もし、名前の変更が必要であれば、通常の名前編集が出来ます。

以上の操作で、作成した全てのシーンを含むシーケンスを、指定したキューのスロットにアサインし、なおかつ、本体のメモリーにもストアします。

13．2．2　メモリーへのストア

1. 右側{BG scene}ソフトキーを押すと、名前入力画面へ移ります。
2. 左右ボタンやスクロールホイール 1 を使用してカーソルを移動させます。
3. ナンバー1～10 で数字、ナンバー11～19 で英字を打ち込みます。
4. [ENT]を押して決定します。[ESC]を押すとキャンセルされます。

バックグラウンドシーンは、シーケンスもストアできますが、2 シーン以降は無視されます。
プログラマーで設定したシーンタイムは無視されますが、フェードタイムはキューボタンを押したときに適用されます。

13．3　プリセットのストア

1. {Preset}ソフトキーを押すと、バンク及びナンバー入力画面へ移ります。
2. バンクボタンとナンバー1～20 ボタンを使って、ストアするバンクとナンバーを指定します。
3. [ENT]を押して決定します。[ESC]を押すとキャンセルされます。

プリセットへのストアは、編集したシーン、または現在のシーケンス中シーン内のパン／チルトパラメーターのみとなります。

13．4　アップデート

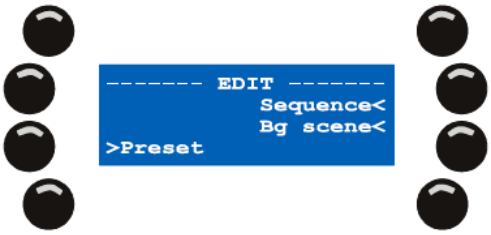
既存のシーンやシーケンスに変更を加えた後に、新たにシーンやシーケンスとしてストアするのではなく、アップデートするためには、{Update}ソフトキーを押してください。

14.　作成したソースの編集

‘Xciter’ はショーの安全のために、編集にはオリジナルのクローンに変更を加えます。ストアメニューの{Update}を選択するまで、変更はストアされません。
編集には 2 つの方法があり、1 つは初期画面から[EDIT]ボタンを押すことで入ることが出来ます。プリセットの編集は、この方法のみとなります。また、ストアされたシーケンスやシーンなどの削除も初期画面からの編集からのみ可能です。

14．1　初期画面からの編集

初期画面で[EDIT]ボタンを押します。



14．1．1　シーケンスの編集

1. {Sequence}ソフトキーを押すと、ストアされているシーケンスを表示します。
2. スクロールホイール 1 を使用して編集するシーケンス名を表示させ、右側のソフトキーを押し選択します。
3. [EDIT]ボタンを押すとシーケンスの編集が開始されます。このとき編集の対象となるのは、ストアされたシーケンスのクローンです。
4. シーケンスを選択した状態で[CLEAR]ボタンを押すと、選択したシーケンスを削除するか確認してきますので、[ENT]で決定、[ESC]でキャンセルされます。

14．1．2　バックグラウンドシーン（キューシーン）の編集

1. {BG scene}ソフトキーを押すと、ストアされているシーケンスを表示します。
2. スクロールホイール 1 を使用して編集するバックグラウンドシーン名を表示させ、右側のソフトキーを押し選択します。
3. [EDIT]ボタンを押すとバックグラウンドシーンの編集が開始されます。このとき編集の対象となるのは、ストアされたバックグラウンドシーンのクローンです。
4. バックグラウンドシーンを選択した状態で[CLEAR]ボタンを押すと、選択したバックグラウンドシーンを削除するか確認してきますので、[ENT]で決定、[ESC]でキャンセルされます。

14．1．3　プリセットの編集

1. {preset}ソフトキーを押します。
2. バンクやナンバー1～20 を使用して編集するプリセットを選択します。
3. [ENT]ボタンを押すとプリセットの編集が開始され、[ESC]でキャンセル、[CLEAR]ボタンを押すと、選択したバックグラウンドシーンを削除するか確認してきますので、[ENT]で決定、[ESC]でキャンセルされます。

14．2　ショー実行時のクイックエディット

クイックエディットを使用することにより、実行されているキュー内のソースを編集することが出来ます。

14．2．1　シーケンスのクイックエディット

4 つのシーケンスが表示されているキューの基本画面上で、[EDIT]ボタンを押しながらシーケンス名の左側ソフトキーを押すと、シーケンスの編集が開始されます。[EDIT]ボタンを押さずにソフトキーを押すと、シーケンスのアクティブ／非アクティブの切り替えとなります。通常、シーケンス編集時には、編集されるシーケンスは非アクティブにしておいたほうがいいでしょう。

14．2．2　バックグラウンドシーン（キューシーン）のクイックエディット

キュー実行時上下ボタンで拡張画面に切り替えると、バックグラウンドシーンが適用されていれば、一番上にそのシーン名が表示されます。

[EDIT]ボタンを押しながら、シーン名の左側ソフトキーを押すとバックグラウンドシーンの編集が開始されます。[EDIT]ボタンを押さずにソフトキーを押すと、シーンのアクティブ／非アクティブの切り替えとなります。通常、シーン編集時には、編集されるシーンは非アクティブにしておいたほうがいいでしょう。

14．2．3　プレイバックのクイックエディット

キュー実行時、プレイバックを割り当てたページが複数ある場合はスクロールホイール 2 を使い、編集するプレイバックを表示させます。

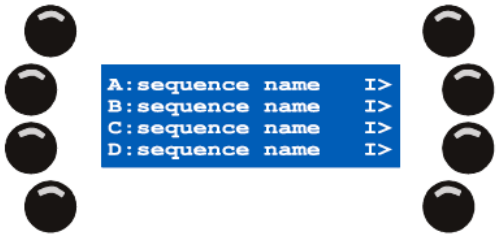
[EDIT]ボタンを押しながら編集するプレイバック名下のバンプボタンを押すと編集が開始されます。

15．　キューの実行（キューモード）

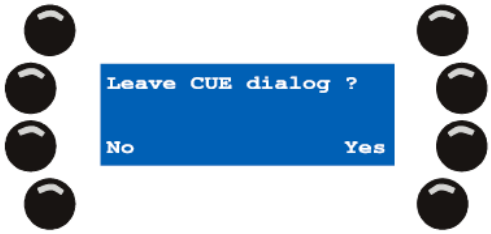
この章を進めるために、いくつかのシーケンス、バックグラウンドシーン、プレイバックシーンを作成しておくことをお勧めします。各例では少なくとも各 5 つのプログラムが必要です。

15．1　キューの基本画面

1. 初期画面時、[CUE]ボタンを押すとキュー基本画面に移ります。プログラマーを開いている場合は、[ESC]ボタンを押して、初期画面に戻ってください。フェーダーLCD にキューの選択を促すメッセージが表示されます。
2. バンクボタンとナンバーボタンで任意のキューを選択します。選択したキューに何らかの内容がセットされていれば、押したナンバーボタンの LED が点滅し、キューの実行が始まります。メイン LCD に基本画面が表示されます。この画面ではキューに割り当てられたシーケンスの状態を確認でき、そのアクティブ／非アクティブの操作が可能です。



3. キューモードから戻るには[CUE]ボタンを再び押します。



このとき実行されていた全てのプロセスはリリースされ、各デバイスはデフォルト値に戻ります。

15．1．1 シーケンスのアクティブ／非アクティブ

キューに割り当てられた各シーケンスのアクティブ／非アクティブを切り替えることが出来ます。左側のソフトキーを押すと、アクティブ／非アクティブを切り替えます。アクティブ／非アクティブの情報は[STORE]ボタンを押すことにより、キューごとに記憶されます。

例：バックグラウンドシーンにディマーオープンとカラー白（オープン）を設定します。スロット B にカラーチェイスを設定します。バックグラウンドシーンよりもスロット B の優先度が高いので、カラーチェイスが実行されます。スロット B を非アクティブに切り替えると、バックグラウンドシーンのカラー白になります。

15．1．2 シーケンスのトリガーソースとステップモード

各シーケンスのトリガーソースとステップモードは基本メニューで確認できます。

トリガーソース表示

I:	インターナル
M:	マニュアル
N:	無し
A:	オーディオ
B:	BPM

ステップモード表示

＞:	順送り
｜:	ワンショット・フリーズ
．:	ワンショット・リリース
＜:	逆送り
＾:	往復
？:	ランダム

トリガーソースとステップモードの組み合わせに制限はありません。

例：初期設定では、“I＞”と表示され、インターナルトリガー、順送りステップであることがわかります。

1. 変更を加えたいシーケンス名右側のソフトキーを押してください。メイン LCD がトリガーソースとステップモード変更の表示に変わります。

2. 左側のソフトキーを使って、トリガーソースを選択してください。
3. 右側のソフトキーを使ってステップモードを選択してください。
4. これらの変更は、出力に即適用されます。
5. [ENT]ボタンを押すと変更が適用され、基本画面に戻ります。
6. [ESC]ボタンを押すと変更が破棄され、基本画面に戻ります。

もし、これらの変更をキューと共に記憶したい場合は、キューのストアをする必要があります。

15. 1. 2. 1 インターナルトリガー

シーケンスは 'Xciter' の内臓クロックでトリガーされます。シーケンスは自動的にプログラムしたシーンタイムとフェードタイムで実行されます。

15. 1. 2. 2 マニュアルトリガー

このモードではオペレーターが[TILT]ボタンを押してトリガーを与える必要があります。プログラムされたシーンタイムは無視され、シーンの移り変わりにフェードタイムのみが適用されます。

15. 1. 2. 3 トリガー無し

このモードでは、トリガーが一切効きません。シーケンスは再びキューを作動させるか、他のソースからのトリガーがあるまで動作しません。

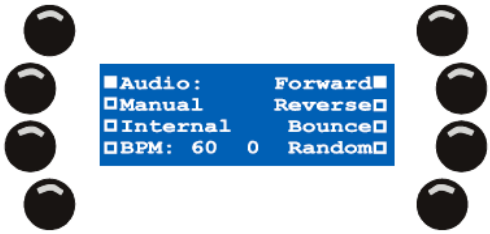
15. 1. 2. 4 BPM トリガー

シーケンスは設定した BPM（Beats Par Minute）でトリガーされます。

1. [C/F]ボタンをタップすることで BPM をセットすることが出来ます。初期値は BPM=60 です。
2. ナンバーボタン 1～15 を使用して、何拍ごとにトリガーするかを変更します。
例：“Every 2 beat”設定のとき BPM＝80 の場合、結果的に BPM＝40 でトリガーされることと同じになります。

15. 1. 2. 5 オーディオトリガー

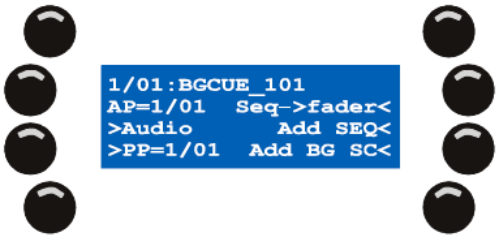
オーディオトリガーを選択した場合、シーケンスは 4 バンドにディバイドされたオーディオ信号によりトリガーされます。オーディオトリガーダイアログでは、何拍ごとにトリガーするかの設定と、どの音域でトリガーするかの設定が出来ます。オーディオソースのレベルは、キューの拡張画面で設定できます。



1. ナンバーボタン 1～15 を使用して、何拍ごとにトリガーするかを変更します。
2. ナンバーボタン 17～20 を使用して、どの帯域のオーディオ信号をトリガーソースにするか設定します。帯域の細かな調整は、拡張画面より行います。
3. [ENT]ボタンで変更を実行し、[ESC]ボタンでキャンセルされます。

15．1．2．6　ワンショットフリーズ・モード
選択したトリガーモードでシーケンスのステップが進んでいき、最終ステップを再生した後、その状態を保持するモードです。
15．1．2．7　ワンショットリリース・モード
選択したトリガーモードでシーケンスのステップが進んでいき、最終ステップを再生した後、シーケンスの出力を解放するモードです。

15．2　キューの拡張画面
上下ボタンを使って、キューの基本画面と拡張画面を切り替えます。拡張画面では、キューとその再生に関して、細かい調整が出来ます。



- 現在選択されているキューのナンバーを確認できます。
- キューナンバーの右側に表示されているのは、割り当てられているバックグラウンドシーンの名前です。
- “AP”表示の右側に表示されているのは、現在選択されているプレイバックフェーダーバンクです。
- “PP”表示の右側に表示されているのは、キューとリンク付けされているプレイバックフェーダーバンクです。

以上の情報表示に加えて、再生に関する設定があります。

- 一番左上のソフトキーを押すたびに、バックグラウンドシーンのアクティブ／非アクティブが切り替わります。
- プレイバックフェーダーへの割り当て。
- スロットへのシーケンスの割り当て。
- バックグラウンドシーンへの割り当て。
- オーディオの調整。

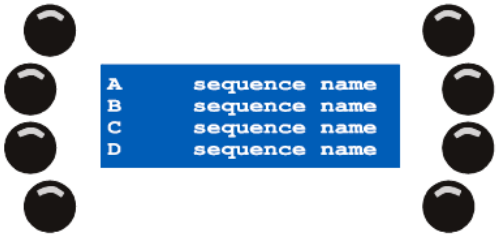
シーケンスやシーンは‘Xciter’のメモリー範囲内にストアされています。これらをキューへ割り当てるために、拡張画面を使用します。また、基本画面に戻らなくても、キューを選択することが出来ます。

15．2．1　バックグラウンドシーンの割り当て
1. [Add BG]ソフトキーを押すと、メイン LCD にストアされたバックグラウンドシーンのリストが表示されます。
2. スクロールホイール 1 を使用し、割り当てるバックグラウンドシーンを表示させます。
3. 割り当てるバックグラウンドシーンの右側ソフトキーを押し、選択します。
4. [ENT]ボタンで決定、[ESC]ボタンでキャンセルされます。

初期設定では、割り当てられたバックグラウンドシーンは即アクティブになります。一番左上のソフトキーを押すたびに、バックグラウンドシーンのアクティブ／非アクティブが切り替わります。これらの設定を保存するには、キューモードのストアをしなければなりません。

15．2．2　シーケンスの割り当て

1. {Add SEQ}ソフトキーを押すと、メインLCDにストアされたシーケンスのリストが表示されます。



2. スクロールホイール 1 を使用し、割り当てるシーケンスを表示させます。
3. 割り当てるシーケンスの右側ソフトキーを押し、選択します。
4. 割り当てるスロットの左側ソフトキーを押し、シーケンスを割り当てます。

初期設定では、割り当てられたシーケンスはアクティブになります。上下ボタンを押し基本画面に戻り、シーケンス名の左側ソフトキーを押すたびに、シーケンスのアクティブ／非アクティブが切り替わります。他の空きスロットにシーケンスを割り当てるには、上記、1～4 の工程を繰り返してください。これらの設定を保存するには、キューモードのストアをしなければなりません。

15．2．3　シーン・シーケンスの削除

1. 基本画面、拡張画面、いずれかで[CLEAR]ボタンを押すと、削除画面が表示されます。

2. {A~D}左側ソフトキーで、各スロットに割り当てたシーケンスを個別に削除できます。
3. {Cue scene}右側ソフトキーで、バックグラウンドシーンのみを削除します。
4. {All seq}右側ソフトキーで全てのスロットのシーケンス、{All}右側ソフトキーで全スロットのシーケンスとバックグラウンドシーンを削除します。
5. [ESC]ボタンを押すと何も削除せずに基本画面へ戻ります。

これらの設定を保存するには、キューモードのストアをしなければなりません。

15．2．4　フェーダーバンクへプレイバックの割り当て

1. {Fader PBX}ソフトキーを押すとメイン LCD にストアされたプレイバックシーンを表示します。
2. スクロールホイール 1 を使って、割り当てたいプレイバックシーンを表示させます。
3. 割り当てるプレイバックシーン右側ソフトキーを押して選択します。
4. バンクボタンとナンバーボタンを使って、フェーダーバンクを呼び出します。6 フェーダー情報をもつフェーダーバンクを 160 バンク記憶することが出来ます。
5. 割り当てるフェーダー下のバンプボタンを押して、プレイバックシーンを割り当てます。
6. 割り当てを解除したい場合は、[CLEAR]ボタンを押しながら、削除したいフェーダー下のバンプボタンを押してください。

7. 2～5 の工程を繰り返し、割り当てたいフェーダーバンクの各フェーダーにプレイバックシーンを割り当ててください。
8. [ESC]ボタンを押すと、プレイバック割り当てメニューをぬけます。このとき、変更をストアするか尋ねてきます。
9. [ENT]ボタンで決定、[ESC]ボタンでキャンセルされます。

15. 2. 5 フェーダーバンクのリンク

フェーダーバンクはキューのバンクとは独立してストアされます。フェーダーバンクの切り替えは、スクロールホイール 2 で行いますが、各キューに特定のフェーダーバンクとのリンクを設定することにより、キューと同時に任意のフェーダーバンクを呼び出すことも出来ます。

1. 拡張画面を表示させます。
2. 左右ボタンやスクロールホイール 2 を使用してリンクを張りたいフェーダーバンクを選択します。画面上“AP”（アクティブプレイバックフェーダーバンク）と表示されているのが、現在のフェーダーバンクです。
3. {PP＝}左側ソフトキーを押すとリンクが設定されます。

これらの設定を保存するには、キューモードのストアをしなければなりません。

15. 2. 5. 1 オーディオセッティング

オーディオセッティングは、全キューに共通の設定になります。オーディオトリガーに設定してあるシーケンスがこの適用を受けます。

左上に表示されているのがサウンドアナライザーのモードになります。“S”表示のときは、入力されたオーディオ信号をそのまま適用します。“D”表示の場合、音の立ち上がりを適用します。“D”モードではグラフィックアナライザーで補正された音を使用するときに有効です。

右上に表示されている数値が、現在選択しているパラメーターの数値です。

下段に表示されているのが、そのパラメーター群です。

S: Sub（60Hz）
L: Low（400Hz）
M: Mid（1.5kHz）
H: High（12.5kHz）

下から 2 段目に表示されているのは、各周波数帯でのビート数です。ビートとみなされる音が入力された場合に、カウントされます。

1. {Audio}ソフトキーを押します。

2. [CLEAR]、[LOAD]、上下、[EDIT]ボタンがそれぞれ、上に表示されている周波数に対応しています。
3. [STORE]ボタンは主音量の調整です。
4. スクロールホイール 1 を使って、レベルを調整します。
5. 必要な周波数の設定を繰り返します。
6. [ENT]ボタンを押して決定、[ESC]ボタンでキャンセルし、拡張画面へ戻ります。

15．3　キューのストア

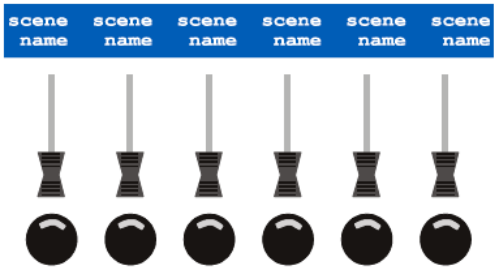
基本画面、拡張画面いずれにおいても、[STORE]ボタンを押すと、現在の設定がストアされます。ストアされる内容は下記の通りです。

- 割り当てたシーケンスと、バックグラウンドシーン。
- 各シーケンスのトリガーソースとステップモード。
- 各シーケンスのアクティブ／非アクティブ。
- フェーダーバンクのリンク

15．4　再生時のコントロール

キューモード（ランモード）時、フェーダーLCD にはプレイバックコントロールが表示されます。

- SM　1～6
- SM バンプボタン　1～6
- SCR2
- LCD2



フェーダーLCD に表示されているのは、プレイバックフェーダーに割り当てられているプレイバックシーンの名前です。プレイバックシーンには 15 文字までの名前をつけることが出来ますが、表示されるのは 10 文字までです。プレイバックシーンには、10 文字までの名前をつけるようにすると、認識しやすいでしょう。

15．4．1　プレイバックのオーバーライド

1. スクロールホイール 2 を使用して、プレイバックフェーダーバンクを選択します。
2. フェーダーレベルが　3%以上のとき、プレイバックシーンの再生が始まります。フェーダーレベル 100%で、プレイバックシーンのプログラムされた DMX 値が 100%再生となります。プレイバックシーンを再生しているフェーダーは、バンプボタンの LED が光ります。
3. バンプボタンを押している間、プレイバックシーンを 100%で再生します。
4. フェーダーレベルが　3%以下にすると、プレイバックシーンの再生が止まり、バンプボタンの LED は消灯します。

15．4．2　プレイバックシーケンスのトリガーとステップモード

フェーダーに割り当てたプレイバックシーケンスも、スロットに割り当てたキューシーケンスと同様に、トリガーとステップモードの設定が出来ます。[SHIFT]ボタンを押したまま、設定を行うフェーダー下のバンプボタンを押してください。メインLCDに、設定画面が表れます。

15．4．3　フェーダー値のロック

クイックエディットでプログラマーを起動させたときなど、フェーダーを動かしても、すぐに値が変わらないようなことがよくあります。‘Xciter’の場合、一度フェーダーを現在の値まで動かしてフェーダーに値を「ひっかけ」る必要があります。この機能により、プログラマーを起動させたときに、フェーダー位置が適当な位置にあっても影響されません。

15．4．4　オートロック

プレイバックシーンの再生が行われていて、フェーダーがアクティブになっていると、スクロールホイール 2 でのフェーダーバンク切り替えは不可能になります。つまり、一度にアクティブに出来るプレイバックフェーダーは 6 本までということになります。

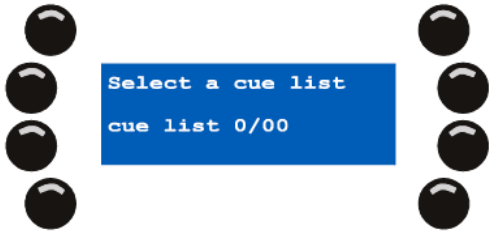
15．5　キューリスト

キューリストを使用することにより、自動的にキューを再生させることが出来ます。この機能が特に有効なのは、‘Xciter’を自動実行のスタンドアローンユニットとして使用する場合です。キュート同様にバンクボタンとナンバーボタンにより、160 キューリストを使用できます。下記のオプションにより、ステップの実行を設定できます。1 つのキューリストは 99 ステップまで使用できます。

- GO　:左右ボタン→キーを押すと、次のステップへマニュアル移動します。
- WAIT　**WTxxS**　:xx で指定した秒数待ってから、次のステップへ移動します。この秒数は、各キューに格納されているシーンやシーケンスのシーンタイムを上書きします。Xx の最大値は 6553.5 秒です。
- FOLLOW　**FTxxS**　:各キューに格納されているシーンやシーケンスのシーンタイムに xx 秒付け足し、次のステップへ移動します。
- GOTO　**To=xx**　:xx で指定したキューリストのステップへ移動します。
- LOOP　**Loopcount＝xx＆To＝yy**　:yy で指定したキューリストのステップへ、xx 回移動します。その後、次のステップへ移動します。
- LAMP_ON　:パッチされた全てのフィクスチャーにランプオン信号を送ります。
- LAMP_RESET　:パッチされた全てのフィクスチャーにリセット信号を送ります。
- LAMP_OFF　:パッチされた全てのフィクスチャーにランプオフ信号を送ります。

15．5．1　キューリストの選択

1. 初期画面より‘CL’ボタンを押し、キューリストモードにします。



2. バンクボタンとナンバーボタンで任意のキューリストを選択します。メイン LCD に選択したキューリストのナンバーが表示されます。内容は“(ページナンバー)/(キューリストナンバー)”となります。選択したキューリストに何らかの内容がセットされていれば、押したナンバーボタンの LED が点滅します。

この画面上で、3 つの動作が可能です。

- キューリストの実行:選択したキューリストに何らかの内容がある場合に可能
- キューリストの消去:選択したキューリストに何らかの内容がある場合に可能
- キューリストの編集:選択したキューリスト内容の有無を関せず

15. 5. 2 キューリストの作成

1. キューリストを選択します。キューリスト内容の有無を関せず、選択することが出来ます。
2. [EDIT]ボタンを押し、キューリスト編集画面にします。

もし、編集時などに、複数のステップから特定のステップを選択する場合は、左右ボタンやスクロールホイール 1 を使用して、ステップを選択してください。

3. [LOAD]ボタンを押すと、最後のステップの後ろにステップが作成されます。

[SHIFT]ボタンを押したまま[LOAD]ボタンを押すと、現在のステップの前に、ステップが挿入されます。
[CLEAR]ボタンを押すと、現在のステップが削除されます。

4. バンクボタンとナンバーボタンを使用し、編集中のステップで実行するキューを選択します。
5. ソフトキー{GO}、{WAIT}、{FOLLOW}、{GOTO}、{LOOP}、{LAMP_ON}、{LAMP_RESET}、{LAMP_OFF}を使用して、オプションを設定します。
6. 選択したオプションにより、設定するパラメーターが異なります。例:“WAIT”オプションでは、ウェイトタイム(WT)を設定します。
7. 手順 3～6 を繰り返し、キューリストを作成します。
8. [STORE]ボタンを押し、キューリストを保存します。
9. [ESC]ボタンを押すと、キューリストの編集を解除します。

15. 5. 3 キューリストの実行

1. まず、内容を含んでいるキューリストを選択して下さい。
2. [CL]ボタンを押すことにより、キューリストが実行されます。

3. 現在実行されているキューリストが左上に表示されます。右上の表示はステップ数です。ステップ数の下には、実行されているキューに設定したオプションが表示されます。下段には実行されているキューが表示されます。
4. 「GO」オプションが設定されている場合を除き、キューは自動的に実行されていきます。「GO」オプションが設定されている場合、'右 ARROW' ボタンでキューを送ります。
5. 'CL' ボタンを押し、キューリストの実行を停止します。画面はキューリストの選択画面へ戻ります。

キューリストの再生中も、プレイバックフェーダーを使用することが出来ます。また、上下ボタンを使用し、キューモードと同様にオーディオセッティングを行うことも出来ます。

15. 5. 4 キューリストの消去

1. まず、内容を含んでいるキューリストを選択して下さい。
2. [CLEAR]ボタンを押すと、選択したリストの全てのステップを消去します。

3. [ENT]ボタンを押して決定、[ESC]ボタンでキャンセルし、キューリスト選択画面へ戻ります。

16. ダイレクトアクセス

プレイバックフェーダーによるオーバーライドに加え、ショー再生中にアクセスできるその他の機能を紹介します。

16. 1 ピッチコントロール及びフリーズボタン

本体左から 2 番目のフェーダーは、センタークリックタイプのピッチコントローラーです。このピッチコントローラーは、ショー再生中だけでなくプログラミング時にも、全てのタイミングパラメーターに影響を加えます。タイミングパラメーターに含まれるのは、シーンタイム、フェードタイム、エフェクトジェネレーターのスピード値になります。ピッチコントローラーがセンタークリック位置にあるとき、プログラムされたオリジナルのタイミングで動作します。フェーダー下の[Freeze]ボタンは、押している間、全てのタイミングパラメーターを停止させます。

16. 2 マスターフェーダー及びマスターフラッシュボタン／ブラックアウトボタン

本体左から 1 番目のフェーダーはマスターフェーダーです。パッチで{No BO}オプションを選択していない限り、インテンシティーチャンネルを相対的に操作します。インテンシティーチャンネルの無いデバイスに関しては、ライブラリー内で{Shut close}を設定することにより、マスターフェーダーが 3%以下になった時、シャッターを閉じることが出来ます。フェーダー下のフラッシュボタンは、押している間 100%のマスター情報を送ります。[BO]ボタンを押すと全デバイスのインテンシティーをクローズします。その他のパラメーター（例：パン／チルト）には影響しません。マスターフェーダー情報も、ブラックアウト情報もパッチ時に選択することにより、その影響下から除外することが出来ます。

１６．３　ダイレクトアクセスボタン（Ｓｍｋ、Ｓｔｒｂ、Ｅｘｔ１、Ｅｘｔ２）

８．４　ダイレクトアクセスパッチを参照し、各ダイレクトアクセスボタンにパッチされているデバイスの情報を知ることが必要です。ダイレクトアクセスの優先度はキューやプログラマーよりも高く、これらを上書きします。ボタンの設定で、“Flash”モードと“Toggle”モードが設定でき、“Flash”モード時はボタンを押している間のみ動作し、“Toggle”モードだと押すたびに動作を切り替えます。

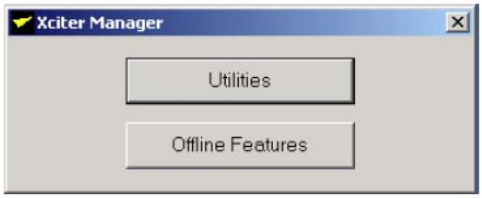
１７．　PC ソフトウェア

１７．１　ソフトウェアの起動

“Xciter Manager”という名前の Martin アイコンをダブルクリックするなどして、ソフトを起動してください。

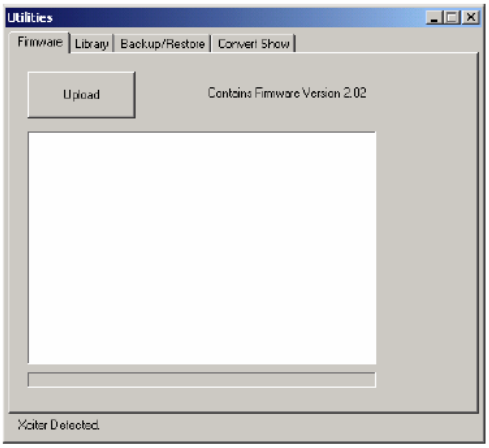
Xciter Manager

ソフトが起動すると、2 つのボタンがあるウィンドウが表示されます。



１７．２　ファームウェアマネージャー

1. ‘Xciter’ が PC に接続されていることを確認してください。
2. ‘Xciter’ の電源を投入してください。
3. “Utilities”ボタンを押してください。
4. “Firmware”タブが選択されていることを確認してください。



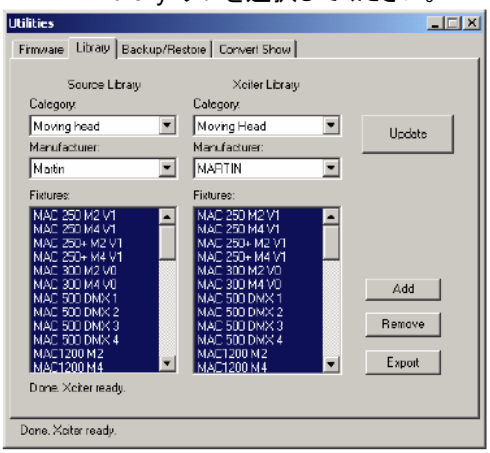
5. “Upload”ボタンを押してください。もし現在インストールされているファームウェアと同じ場合、ソフトウェアは警告を表示します。古いバージョンのファームウェアのアップロードはなるべく避けてください。

6. アップロードが成功した場合のみ‘Xciter’を再起動してください。
7. アップデートが成功すると‘Xciter’は自動的に再起動します。初期画面フェーダーLCD 上に現在のファームウェアバージョンが表示されます。

アップデートには、5 分ほどかかることもあります。
‘Xciter’のファームウェアをアップデートする際には、安定した電源の確保をしてください。もし、ファームウェアのアップデート中に画面が暗くなる場合、‘Xciter’は動作しないかもしれません。アップデート後も‘Xciter’が動作しない場合、Martin ディーラーに連絡をとってください。
エラーが報告された場合は、アップロードを再試行してください。エラーが引き続き発生する場合は、Martin ディーラーに連絡をとってください。

17．3 ライブラリマネージャー

8. ‘Xciter’が PC に接続されていることを確認してください。
9. ‘Xciter’の電源を投入してください。
10. “Utilities”ボタンを押してください。
11. “Library”タブを選択してください。



‘Xciter’が認識されない場合、警告表示され、再試行を行うかたずねてきます。再試行を続けても‘Xciter’が認識されない場合、Martin ディーラーへご連絡ください。
‘Xciter’が認識されると、‘Xciter’のメモリー上にあるライブラリーデータを読み込み始めます。

17．3．1 フィクスチャー定義の追加

12. 画面左のソースライブラリより、追加したいフィクスチャーのタイプ（“Category”）と、製造元（“Manufacturer”）を選択してください。
13. フィクスチャーを選択（複数選択可）してください。
14. “Add”ボタンを押すと、右側のリストへ追加されます。もし、すでに同じフィクスチャー定義がある場合、警告画面が表示されます。
・“No”を選択すると、本体の定義を残します。
・“Yes”を選択すると、定義を上書きします。同じフィクスチャー定義がある限り、表示は続きます。
・“Yes to all” を選択すると、重複する全ての定義を上書きします。
・“Cancel”を選択すると、全てをキャンセルします。

15. 1～3間での作業を繰り返し、追加するフィクスチャー定義を右側のリストに追加します。
使用しないフィクスチャー定義は、メモリーを消費しますし、ライブラリーメニューの読み込みに時間がかかりますので、使用するフィクスチャー定義だけを追加するようにしてください。
16. “Update”ボタンを押すと、追加した内容を‘Xciter’本体に書き込みます。

17．3．2 フィクスチャー定義の削除

17. 画面右の‘Xciter’ライブラリより、削除したいフィクスチャーのタイプ（“Category”）と、製造元（“Manufacturer”）を選択してください。
18. フィクスチャーを選択（複数選択可）してください。
19. “Remove”ボタンを押すと、‘Xciter’ライブラリから削除されます。この際、警告画面が表示されます。
・“No”を選択すると、本体の定義を残します。
・“Yes”を選択すると、定義を削除します。選択したフィクスチャー定義の数だけ表示は続きます。
・“Yes to all” を選択すると、選択した全ての定義を削除します。
・“Cancel”を選択すると、全てをキャンセルします。
20. 1～3 間での作業を繰り返し、‘Xciter’ライブラリからの削除を完了します。
21. “Update”ボタンを押すと、削除した内容を‘Xciter’本体に書き込みます。

17．3．3 本体ライブラリの取り込み

‘Xciter’本体で作成したフィクスチャー定義を、PC 上に取り込むことが出来ます。

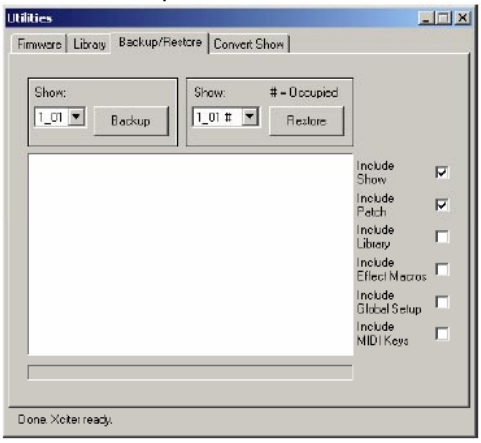
1. 画面右の‘Xciter’ライブラリより、取り込むフィクスチャーのタイプ（“Category”）と、製造元（“Manufacturer”）を選択してください。
2. フィクスチャーを選択（複数選択可）してください。
3. “Export”ボタンを押すと、‘Xciter’のデータを PC に取り込みます。

本アプリケーションで使用するフィクスチャー定義は、パス C:¥ProgramFiles¥Martin Professional¥Xciter¥Xciter Manager¥FixLibに保存されています。このファイル自体の編集や、パスの移動を行うと、ライブラリーマネージャーが動作しなくなるおそれがあります。動作しなくなった場合、ソフトウェアの再インストールが必要です。

17．4 バックアップ／リストア

1. ‘Xciter’が PC に接続されていることを確認してください。
2. ‘Xciter’の電源を投入してください。
3. “Utilities”ボタンを押してください。

4. “Backup/Restore”タブを選択してください。



17．4．1 バックアップ

1. “Backup”ボタン横のドロップダウンリストより、バックアップを行うショーファイルを選択してください。ショーデータがあるショーファイルのみ表示されます。
2. “Backup”ボタンを押します。
3. ファイルを保存する画面が表示されます。保存先とファイル名を指定してから“Save”ボタンを押してください。
4. バックアップファイルを作成し保存します。バックアップが成功すると通知画面が表示されます。

17．4．2 リストア

1. “Restore”ボタン横のドロップダウンリストより、リストアを行うショーファイルを選択してください。何らかのショーデータがある場合、＃のマークが付きます。。
2. “Restore”ボタンを押します。もし、リストアしようとするファイルに何らかのデータがある場合（＃マークが付いている）、上書きしてもいいか尋ねてきます。
3. “Yes”で上書きリストア、“No”で中止です。
4. ファイルを選択する画面が表示されます。バックアップファイルの保存先とファイル名を指定してから“Open”ボタンを押してください。
5. バックアップファイルを参照し、リストアします。リストアが成功すると通知画面が表示されます。

18. 仕様

寸法・重量

長さ×幅×高さ ..... 483 × 265 × 120 mm
重量 4.65kg

電源

使用範囲 .....90～250V AC 50/60Hz
電気使用量 15W

プロセッサー

高機能 Infineon マイクロコントローラー 40MHz
2MB 高速メモリー
8MB 高耐久メモリー
独立 I/O プロセッサー

インターフェース

1×DMX イン（5P XLR オスコネクタ）
1×DMX アウト（3＆5P XLR メスコネクタ）
1×MIDI イン（DIN5 メスコネクタ）
1×MIDI アウト（DIN5 メスコネクタ）
1×MIDI スルー（DIN5 メスコネクタ）
1×USB 入力（USB B コネクタ）
1×音声入力（5mm モノラルジャック）
1×内臓マイクロフォン
1×IIC 拡張ポート（DIN5 メスコネクタ）

プログラム概要

48 チャンネルまでのムービングフィクスチャーを 40 台まで登録可能（512chを越えないこと）
本体内蔵のフィクスチャーエディターで、オリジナルフィクスチャー作成可能
4 シーケンスを並列実行可能なキューを 160 記憶可能。
160 キューリスト
ディマーデバイスの登録が可能
パン／チルトにタイミングエフェクトを適用
全てのチャンネルにタイミングエフェクトを適用
絶対値モード、相対値モードを切り替え
6 プレイバックフェーダーによる、マニュアルオーバーライド
160 ポジションプリセット
シーケンストリガーモード：インターナル、マニュアル、オーディオ、BPM
シーケンスオプション：正順、逆順、往復、ランダム
ランプオンを含むオートスタート機能
PC と USB 接続することにより、全メモリ内容をバックアップ可能

付属品

ユーザーマニュアル
3 ピン XLR ケーブル 5m
XLR ターミネーションプラグ

接地付 IEC 電源ケーブル　1.5m

注文情報

Xciter　90～260V、50/60Hz P/N:90736000